C. F. G. Thon's

Meister im Schachspiel.

Vierte Auflage.

Chr. Fr. Gottl. Thon's
Meister im Schachspiel

und zwar

sowohl im gewöhnlichen Schach zu nur zwei, als auch zu vier Personen auf zweierlei Art, sowie im großen Kriegs- und sogenanntem Courierspiele nach der alten wie auch nach der neuern verbesserten Methode.

Nebst

einem schön lithographirten, modernen großen Schachbrete mit 32 verschiedenen Rösselsprüngen

von

Ign. Bernh. Montag,

Lehrer der Arithmetik und des Buchhaltens ꝛc. und Verfasser verschiedener arithmetischer, merkantilischer und anderer Schriften.

Vierte, gänzlich verbesserte und sehr vermehrte Auflage.

Weimar, 1852.

Verlag, Druck und Lithographie von B. Fr. Voigt.

Vorwort
zur dritten Auflage.

Nur das Schachspiel fand man, unter den bis jetzt so unendlich viel bekannten und mehr oder weniger beliebten Spielen, hinsichtlich seines hohen Interesses und inneren Werthes, würdig, soviel darüber zu schreiben, daß die Literatur davon, gleich einer Wissenschaft, einen alle Jahre stärker werdenden Catalog ausfüllt; was wohl der beste Beweis für die allgemeine Beliebtheit dieses höchst interessanten und geistreichen Spiels abgiebt. — Aber auch vorliegende, seit 1840 erschienene, Abhandlung fand seit dieser Zeit ihrer seltenen Deutlichkeit, Vollständigkeit und Wohlfeilheit ꝛc. wegen, einen so großen Bei-

fall, daß der Herr Verleger jetzt schon durch mich diese dritte, gänzlich verbesserte und stark vermehrte, Auflage zu veranstalten sich genöthigt sah.

Obgleich aber diese Ausgabe durch meine durchgängige Verbesserung und namhafte Bereicherung an sinnreichen Gambit- und anderen Spielen, sowie Spielausgängen und 40 verschiedenen Arten von Rösselsprüngen ꝛc. vermehrt ist, auch die äußere Ausstattung dem Innern entspricht, so hat sie, zu Gunsten des schachspielenden Publicums, der Herr Verleger dennoch nicht um das Mindeste im Preise erhöht, ein Umstand, der nicht nur eine dankbare Anerkennung, sondern auch die beste Weiterempfehlung dieses so lehrreichen und unterhaltenden Schriftchens verdient.

Erfurt, im Juli 1846.

Ign. Bernh. Montag.

Vorwort
zur vierten Auflage.

Die Verbesserungen, Zusätze, Gambitspiele nnd Spielausgänge, welche ich dieser vierten Ausgabe einzuverleiben für nöthig fand, sind von der Art, daß diese Schrift in Bezug auf Vollständigkeit fast Nichts zu wünschen übrig läßt, wovon sich Kenner dieses edlen Spieles bald überzeugen werden.

Um nun aber mit Hülfe dieses Werkchens in Gesellschaften und Schach-Clubs als gewandter Schachspieler zu glänzen, und sich auch diesen Ruf (welcher einen jungen Menschen sehr empfiehlt), für die Folge zu bewahren, ist es nöthig, daß man sich

1) mit dem wahren Zwecke, den verschiedenen Arten und der Einrichtung des Schachspiels bekannt mache; daß man

2) die richtige Stellung, den Gang aller Schachfiguren und das Rochiren kenne.

3) Die Gebräuche, Gesetze und Regeln des Schachspiels (ihrem Sinne nach) wirklich auswendig lerne;

4) daß man auch den Werth der verschiedenen Figuren zu Anfang und beim Ausgange des Spiels kenne, und sich gleichfalls die im Schach üblichen Kunstausdrücke nebst ihren Bedeutungen gleich dem Obigen bestens einpräge.

5) Spiele man die sämmtlichen in diesem Werkchen aufgeführten Musterspiele öfters mit Aufmerksamkeit durch; endlich übe und versuche man sich

6) nur mit anerkannt geschickten Schachspielern.

So vorbereitet wird den verehrlichen Käufern und Liebhabern des edlen Schachspiels eine Gewandtheit in demselben zu Theil, welche ihren gerechten Erwartungen gewiß bestens entsprechen wird.

Erfurt, Anfangs 1852.

Ign. Bernh. Montag.

Inhaltsverzeichniß.

§. 1. Ueber den Ursprung des Schachspiels, dessen Verbreitung und Namen.

Viel ist über den Ursprung dieses Spiels gesagt und gestritten worden, und Viele halten es für das älteste Spiel, wenigstens behaupten die Chinesen, welche sich in allen Stücken für so klug dünken, es schon 172 Jahre vor unserer Zeitrechnung (nach Eyles Irwin) gekannt und gespielt zu haben. Wollen wir dies aber bezweifeln, ohne selbst weiter nachzugrübeln, so ist es doch mindestens schon im 6. Jahrhundert aus Indien nach Persien gekommen und hat sich von da durch die Araber und Türken, in Folge mannichfaltiger Handelsverbindungen, nächstdem und besonders durch die Kreuzzüge, nach Europa *)

*) Die Gedichte von der Tafelrunde kennen das Schachspiel schon und zwar als eine Kunst, worin die

und nach und nach über die ganze alte Welt verbreitet, so daß jetzt kein Land in allen fünf Welttheilen mit einiger Cultur gefunden wird, wohin es nicht mit mehr oder weniger, bald wesentlichen, bald unwesentlichen Abänderungen gelangt wäre nnd vorzüglich von den gebildeten Ständen oft mit vieler Leidenschaft gespielt würde. Allgemein verbreitet ist es von jeher im ganzen Morgenlande gewesen, und soll, wenn auch nicht in China, doch in Indien, erfunden worden sein. Die ganze Spielart und Benennung der Hauptfiguren beweis't au:h den morgenländischen Ursprung. Die Sanscritsprache nennt es Schthrantsch, ein Wort, welches die Haupttheile eines (dortigen alten) Heeres mit Elephanten, Fußvolk, Pferden und Wagen (nämlich Streit- oder Sichelwagen) anzeigt. Später wurde diese Benennung von dem persischen Worte Schah oder Schach, das einen König bedeutet, verdrängt, und dieser Name ist dem Spiel in diesen Sprachen geblieben. Die Perser nennen es Sedrenz, d. h. hundert Sorgen, weil man dabei sehr vieles Nachsinnen anwenden und seine Gedanken bald dahin, bald dorthin richten muß.

Sarazenen vorzüglich stark waren. 1477 erschien die erste Uebersetzung eines im 13. Jahrhundert geschriebenen lateinischen Werks, worin des Schachspiels ebenfalls gedacht wird.

Wenn aber Einige den Ursprung des Schachspiels schon bei den Griechen und Römern suchen und dasselbe mit den Latrunculis für Eins und dasselbe halten wollen, so möchte deßhalb der Beweis sehr schwer zu führen sein; denn diese beiden Völker kannten wohl Bretspiele, aber gewiß nicht das wahre Schachspiel; doch liegen die Belege außer dem Kreis unserer Abhandlung. Gewiß ist aber, daß das Bret- oder sogenannte Damenspiel in Deutschland früher bekannt gewesen und gespielt worden ist, als das Schachspiel; denn auf dem Damenbrete spielten, wie Tacitus versichert, die blauäugigen, blonden, barbarischen Riesen, unsere Voraltern, und mit solcher Leidenschaft, daß sie nicht nur Hab und Gut, sondern auch, was ihnen weit mehr galt, ihre Freiheit, ja selbst ihr Leben einsetzten. Ein Seitenstück finden wir jetzt noch im Schachspiele bei den Engländern, welche es mit solcher leidenschaftlichen Hitze lieben, daß sie nicht selten durch ihre schreckliche Wuth zum Wetten dahin gerissen werden, große Summen, sogar Ehre, Freiheit und Leben an den Gewinn oder Verlust eines Spiels zu wagen. Sie spielen im Allgemeinen das Schach auch besser, wie die Franzosen (Philidor ausgenommen) und mindestens ebensogut, wie die Deutschen, die darin Meister sind; wohl aber dürften die Morgenländer, un-

ter diesen die Perser und Türken mit den Europäern, welche dieses ebenso interessante, als tiefsinnige Spiel zu sehr hoher Vollkommenheit ausgebildet haben, sich gegenwärtig kaum messen können.

Die Erzählung, daß ein gelehrter Araber, welcher einst längere Zeit am persischen Hofe gelebt und als Erfinder dieses sinnreichen Spiels es dem damaligen persischen König zu Ehren „Schach" (Titel des persischen Monarchen) genannt und für die vom Regenten selbst zu wählende freigestellte Belohnung folgende scheinbar lächerliche Forderung machte, nämlich: für das erste Feld des Schachbrets ein Weizenkorn, für das zweite Feld deren 2, für das dritte Feld aber 4, für das vierte Feld 8 (= 4 × 2) Weizenkörner, und so auf jedes folgende immer zweimal soviel, als auf das vorhergehende Feld, ist nur als eine Sage zu betrachten.

Das Resultat dieser Forderung gab die erforderliche Anzahl Weizenkörner auf

$$18\overset{3}{4}46,74\overset{2}{4}073,70\overset{1}{9}551,616$$

an, eine Summe, von deren Größe man sich durch folgende Angabe kaum einen Begriff machen kann.

Die ganze Oberfläche der Erde wird nur durch eine 18stellige Zahl in Quadratzollen aus-

gedrückt, und es sind die sechs höchsten oder ersten Stellen dieser Zahl 770889 . . . . . Nimmt man nun an, daß jedes Thalerstück den Raum von einem Quadratzoll (also eines Zolles lang und breit) einnimmt, so ist zur Aufzählung von 18446744073709551616 Thalern ein Flächenraum erforderlich, der beinahe 24mal so groß ist, als die ganze Oberfläche unseres Erdballs. Ein fürwahr artiges Zählbret, welches allen lebenden Tischlern für mehr, als ihre Lebenszeit, Arbeit verschaffen würde.

---

§. 2. Von einigen berühmten und vorzüglichen Schachspielern.

Bei dem hohen Interesse, welches das Schachspiel in vielfacher Hinsicht gewährt, konnte es nicht fehlen, daß es von jeher geliebt und mit Leidenschaft gespielt worden ist, und Uebung giebt Meisterschaft, vorzüglich, wenn Nachdenken und Scharfsinn zur Seite stehen.

Schon Karl der Große und viele spätere Kaiser, Könige, Fürsten und berühmte Feldherren spielten Schach mit Leidenschaft und suchten darin Erholung. Für ewige Zeiten wurde das Spiel, womit sich jener erste und so denkwürdige Kaiser der Deutschen in müssigen Stun-

den beschäftigte und die Zeit verkürzte, in der berühmten Abtei von St. Denis, unweit Paris die so manchen Schatz königlicher Alterthümer enthält, aufbewahrt; ob es noch daselbst zu finden, oder in den Zeiten der Revolution, wie so manches Merkwürdige, verschwunden ist, können wir nicht behaupten.

Wir wissen ferner aus der spätern Geschichte und aus Voltaire's Erzählungen, daß Karl XII., König von Schweden, jener rauhe nordische Krieger, der seine Unterthanen durch die strengsten Verbote und härtesten Strafen von Müssiggang, Luxus, Spiel und Schwelgerei abzuhalten suchte und Nichts von dem liebte, welches sonst den Königen und Fürsten dieser Welt zur Belustigung und Veränderung dient, nicht nur ein Schachspiel überall mit sich führte, sondern auch dieses Spiel seinen Officieren angelegentlich empfahl. Selbst bei Bender, wo bekanntlich Karl in einer sehr mißlichen Lage war, spielte er täglich entweder mit dem General Poniatowsky oder mit seinem Schatzmeister Grothusen Schach, und nur der schnelle Tod bei Friedrichshall endigte seine Liebe zu einem Spiele, dem er alle müssigen Stunden widmete.

In der neuesten Geschichte zeichnete sich Friedrich II., jener unvergeßliche König von Preußen, der mit vollem Rechte den Namen des

Großen, des Einzigen verdient, als leidenschaftlicher Schachspieler aus, und wie sehr er in diesem Spiele Meister war, läßt sich von einem so geistreichen und genialen Fürsten leicht denken. Indessen mußte er doch einst die Demüthigung erfahren, von seinen Bauern zu Ströbeck (einem Dorf im landräthlichen Kreise Oschersleben), besiegt zu werden. Friedrich, der nur zu überwinden gewohnt war, mußte nämlich, als er den dortigen Bauern die höchste Gnade, sie zu schlagen, erzeigen wollte, selbst das bekannte: „Und damit Gott befohlen!" so gut wie seine Emissarien hören und ihnen als Sieger das Feld überlassen.

Auch der Herzog August von Braunschweig im 17. Jahrhundert; Gioachino Greco in der ersten Hälfte desselben Jahrhunderts; der Araber Philipp Stamma, der sich zu Paris im Jahr 1737 durch sein meisterhaftes Spiel berühmt machte; der durch seine außerordentliche, bis jetzt noch von Keinem erreichte Meisterschaft im Schachspiele berühmte Franzose André Danican Philidor *), der in den Jahren von

---

*) So gewann dieser große Schachspieler am 13. März 1790 die Partie gegen den gleichfalls im Schach berühmten Engländer Smith, während er zu gleicher Zeit von noch zwei andern sehr geschickten Spielern, nämlich von Conway und Sheldon, die Par-

1780 bis 1790 in London als Schachspieler erster Größe glänzte; der Italiener Peter Carera, der Engländer Adf. Jul. Th. Fielding; ferner Elias Stein, der 1812 im Haag starb; Ebeling in Hamburg, ein geborner Hildesheimer; Klopstock, der unsterbliche Sänger des Messias; W. v. Kempelen *),

---

tie im Schach gewann, obgleich er nur auf ein Schachbret von diesen beiden Letzteren sehen durfte, und ein Zuschauer ihn von den geschehenen Zügen Smith's und Conway's in Kenntniß setzte. Er hatte in allen diesen drei Partien die weißen Figuren.

Im Schachklub zu London spielte er ebenfalls zu gleicher Zeit drei Partieen mit den bekannten schwarzen Puppen, sah keins ihrer Breter, sondern hatte sich still in ein düsteres Fenster placirt, und beschäftigte sich während des ganzen Spiels nur mit einer Prise Tabak. Obgleich er aber jedem seiner drei gewandten schwarzen Gegner den Anzug und einen Bauer vorgab, so gewann er dennoch diese drei Partieen in sehr kurzer Zeit, indem er sich, wie vorhin, von den Zügen seiner Gegner durch einen Zuschauer benachrichtigen ließ.

*) Wolfgang von Kempelen, k. k. Hofrath und Referendar bei der ungarischen Hofkanzlei, geboren Preßburg am 23. Januar 1729, gestorben zu Wien am 20. März 1804, ein erfindungsreicher Mann und mechanischer Künstler, hat sich besonders durch seine Schachmaschine, die er 1769 der Kaiserin Maria Theresia zum erstenmale zeigte, der Welt be-

ein Ungar von Geburt; Dr. Martinsen, ein Lüneburger und viele Andere, die wir aus Mangel an Raum hier nicht aufführen können, sind

---

kannt gemacht. Sie stellt einen Mann von natürlicher Größe vor, der türkisch gekleidet ist und vor einem Tische sitzt, auf welchem ein Schachbret mit aufgestellten Figuren sich befindet. Der Tisch selbst hat an den Füßen Rollen, um ihn von einem Ort an den andern zu bewegen und somit den Verdacht, als sei ein Mensch unter dem Tische verborgen, umsomehr zu vermeiden. Der Erfinder war stets bereit, das Innere der mit Rädern, Hebeln und Springfedern angefüllten Maschine Jedem, der es verlangte, zu zeigen. Da jedoch die Züge des Schachspiels nur durch ein denkendes Wesen hervorgebracht werden können, so war nur ein solches im Stande, den gethanen Zügen entsprechende entgegenzusetzen, und folglich mußte, auf welche Weise es auch bewerkstelligt wurde, ein denkendes Wesen mit ihr in verborgener Verbindung stehen. Demnach lag das Verdienstliche der Maschine, welche durch richtiges und sicheres Spiel die allgemeine Verwunderung erregte, mehr in dem Mechanismus, als in der Kunst, mit welcher sie ihrem Gegenspieler die Partie abzugewinnen wußte. Kempelen ging mit seiner Maschine zuerst nach Paris und 1785 nach London. Nach dem Tode des Erfinders verkaufte sie sein Sohn an einen geschickten Mechaniker, nachdem auch Napoleon 1809 zu Schönbrunn an sie, wie so viele Andere, eine Partie verloren hatte. 1812 befand sie sich in der Villa Bonaparte zu Mailand; 1819 zu London; 1822 zu Paris.

als ausgezeichnete Meister im Schachspiele rühmlichst bekannt.

Wir kommen noch einmal auf den im königlich preußischen Regierungsbezirke von Magdeburg, eine Meile nordwestlich von Halberstadt liegenden Ort Ströbeck zurück, dessen Einwohner schon seit dreihundert Jahren sehr geschickte und fertige Schachspieler sind, welches umsomehr zu bewundern ist, als dieses so vieles Nachdenken erfordernde Spiel unter den niedern Ständen, wenigstens in Deutschland, eben keine großen Liebhaber und Verehrer findet. Der Sage nach ist es ein Bischof gewesen, der anfangs daselbst als Privatmann lebte, die Landleute aus eigner Neigung mit diesem Spiele bekannt machte und sie später als Bischof von allen gewöhnlichen Abgaben befreite, unter der Bedingung, daß sie, dazu aufgefordert, mit Jedem eine Partie Schach spielen müßten und so lange im Besitze dieser Gerechtigkeit verbleiben sollten, als sie kein Spiel verlören. Daher soll in Folge dieser Sage alljährlich ein Abgeordneter von der königl. preuß. Regierung in Ströbeck sich einfinden und mit einem Bauer vor öffentlich versammelter Gemeinde ein Schachspiel unternehmen. Verliert der Emissär, welches angeblich bis jetzt noch immer der Fall gewesen, weil die umstehenden Bauern das Recht haben,

ihrem Stellvertreter in kritischen Fällen mit dem Zurufe: „Nachbar mit Rath!“ ein Warnungszeichen zu geben, so bleibt es bei dem Alten, und es wird dem besiegten Gegner bloß ein Becher voll gezählter Kupfermünze mit den kurzen und lakonischen Worten: „Und damit Gott befohlen!“ überreicht. Wieviel oder wenig an dieser Erzählung wahr ist und ob noch jetzt diese Gewohnheit herrscht, darüber kann der Verfasser keine bestimmte und gewisse Auskunft ertheilen. Ein Mehreres über die Art und Weise, wie das Schach zu Ströbeck gespielt wird, kommt weiter unten unter dem besondern Namen des „Courierspiels“ vor.

---

§. 3. Von der Absicht oder dem wahren Zwecke des Schachspiels.

Alle Spiele ohne Unterschied beabsichtigen das Vergnügen und die Unterhaltung der spielenden Personen; viele sind zugleich, wie die meisten Kartenspiele, auf Interesse gegründet und haben eigenen Gewinn und fremden Verlust vor Augen oder zum Zweck; einige verbinden mit angenehmer Beschäftigung auch körperliche Bewegung, wie das Ballspiel, das Billard, das Kegelspiel u. a. und werden dadurch nützlich. Das

Schachspiel in'sbesondere gehört in die Classe solcher Spiele, welche angenehm unterhalten und auch dadurch Nutzen bringen, daß sie das Nachdenken erwecken und den Verstand schärfen; doch kann auch hier, um das Interesse zu steigern, mit dem Gewinn einer Partie ein namhafter Preis bedungen werden.

Bleiben wir allein, in Betracht unseres Zielpunctes, bei dem wahren Zwecke des Schachspiels stehen, so stellt es einen Krieg oder eine Feldschlacht zwischen zwei wohlgerüsteten Kämpfern im Kleinen bildlich war. Zwei Heere nämlich, durch Farbe, wie bei dem wirklichen Militär durch Uniformen, hier gewöhnlich durch Schwarz und Weiß oder Braun und Weiß wesentlich unterschieden, stehen, an der Zahl der Figuren und an physischen Kräften gleich stark, in völliger Schlachtordnung einander gegenüber, und haben zur Absicht, sich zu schlagen, zu kämpfen, zu vernichten und das Oberhaupt, den König, matt zu machen, d. h., dahin zu bringen, daß er sich nicht mehr von seinem Felde bewegen, schützen, wehren, retten kann, sondern sich dem Sieger wider Willen ergeben muß, wodurch der Zweck des Spiels erreicht ist und dasselbe seine Endschaft erlangt hat.

Auch hier finden bildlich, wie bei dem Militär in der Wirklichkeit, drei wichtige Momente

Plan, Kampf und Entscheidung Statt, wobei gewöhnlich das Genie des Anführers der einen oder der andern Parthei den Ausschlag oder Sieg giebt, und deßhalb ist das Schachspiel ein kriegerisches Spiel und seine Tendenz die Ueberwindung des Gegners, auf welche Art und Weise es auch geschehen kann, wenn es nur nach den bestehenden Gesetzen vollführt wird.

---

§. 4. Von den verschiedenen Arten des Schachspiels.

Wie das bekannte Damenspiel auf deutsche, polnische und englische Art gespielt wird, so kann auch das Schach auf verschiedene Art und Weise gespielt werden, und von jeher hat sich der erfindungsreiche Mensch viel Mühe gegeben, es zu verändern, zu verbessern, zu vergrößern — ob aber mit Vortheil? ist eine Frage, die wir kaum mit „Ja!" beantworten können.

Zwar ist nicht zu leugnen, daß das Schach bei seiner Entstehung wohl schwerlich diejenige Vollkommenheit sogleich gehabt hat, die es gegenwärtig besitzt, und es ist wahrscheinlich, daß es nur nach und nach zu seiner jetzigen so hohen Ausbildung gelangt ist; denn unter den Figuren mit ihren Zügen findet eine so vortreffliche Ord-

nung und Einrichtung Statt, daß es dem menschlichen Verstande schwerlich noch möglich ist, eine wesentliche Verbesserung darin vorzunehmen, und auch Abänderungen, an denen es nicht gefehlt hat, dürften dem wahren Schachspiele keinen Gewinn und Vortheil bringen, wenn es seine Eigenthümlichkeit behalten und von seinem Werthe nicht verlieren soll. Wollten wir dem eigentlichen oder ursprünglichen Schachspiele, das seine bestimmte Zahl von Figuren hat, die mit der Zahl der Quadrate des Bretes in dem genauesten Verhältnisse steht (nämlich wie 32 : 64, d. i., wie 1 : 2), nur irgend ein Feld abnehmen, oder noch eine Figur hinzusetzen, so würde ein unverhältnißmäßig überhäuftes Spiel entstehen, welches zwar Aehnlichkeit mit dem Schach hätte, aber nicht mehr jenes Schachspiel selbst wäre, das sich durch seine Einheit so sehr auszeichnet, in seiner Art und Weise unübertrefflich ist und dem menschlichen Geiste mit zur größten Ehre gereicht. Es giebt daher, streng genommen, nur eine Art Schachspiel, jenes ursprüngliche morgenländische Schachspiel, welches bis zu dieser Stunde das gewöhnliche, das weitverbreitetste, das schönste, edelste, einfachste und daher zweckmäßigste ist; alle andern Namensspiele, die damit mehr oder weniger Aehnlichkeit haben, und welche die so veränderliche Natur des Men-

schen aus angeborner Neuerungssucht ersonnen hat, sind nur Nachahmungen, Modificationen, Veränderungen, Abarten, und wenn wir uns vorzugsweise mit dem alten wahren Schachspiele beschäftigen, so dürfen wir doch auch diejenigen nicht ganz übergehen, welche aus jenen hervorgegangen sind, und nennen daher jetzt nur die vorzüglichsten, ohne uns in eine nähere Beschreibung derselben, welche zu weit vom Wege abführen würde, einzulassen.

1) Das eigentliche oder wahre Schachspiel, auch das alte oder kleine Schachspiel, wohl auch das Königsspiel genannt, ist die gemeinschaftliche Mutter vieler Kinder, von denen einige noch am Leben, andere längst wieder in das Grab gesunken und der Vergessenheit übergeben sind, daß kaum eine Spur davon übrig geblieben ist. Ewig jung und kräftig, läßt sich noch mancher Sprößling erwarten, nur dürfte es schwer halten, daß je einer der Mutter gleichkommen werde; sie zu übertreffen, ist kaum denkbar, doch möglich; denn das Genie, welches die Mutter geschaffen, ist unerschöpflich.

Das eigentliche oder wahre Schach wird von zwei Personen auf einem Brete, das dem gewöhnlichen Damenbrete vollkommen gleich ist, mit 32 Figuren, welche besondere Namen führen und eigne Züge machen, gespielt, und wir

brauchen hier weiter nichts beizufügen, da seine Beschreibung den Hauptinhalt dieser kleinen Schrift ausmacht.

2) Das sogenannte Courierspiel wird ebenfalls zwischen zwei Personen, vorzüglich zu Ströbeck, auf einem Brete von 96 Feldern mit 48 Figuren auf zweierlei Art, nämlich nach alter und nach neuer oder verbesserter Methode, gespielt, und wir kommen weiter unten mit Mehrerem darauf zurück (§. 20).

3) Das Kriegs- oder Schachspiel, nach einer (angeblich) verbesserten und vergrößerten Einrichtung findet ebenfalls zwischen zwei Personen Statt und wird mit 50 Figuren auf einem Brete, welches 121 quadrirte Felder enthält, gespielt. Die weitere kurze Beschreibung darüber folgt unten an seinem Orte.

4) Das Kriegsspiel, welches G. Venturini ausgedacht, in Regeln gebracht, beschrieben und dargestellt hat, ist noch viel zusammengesetzter und verwickelter, als die vorigen beiden.

5) Ein sinnreiches Kriegsspiel hat der Premier-Lieutenant von Reisewitz in Berlin zur Darstellung von Kriegsereignissen und Manövers zusammengesetzt, nach welchem auf Situationsplänen, im Maßstabe von $\frac{1}{8000}$, mit Truppenzeichen von Blei, in Gestalt von Parallelepipeden, manövrirt werden kann und bei

dem das moralische Element, die Wirkungen der Waffen, die Zufälligkeiten, kurz Alles, was bei Friedensmanövres unbeachtet gelassen und doch im Kriege von so entscheidender Wichtigkeit ist, durch Würfel dargestellt und ausgemittelt wird. Dieses Spiel ist ebenso interessant als lehrreich, läßt kaum etwas zu wünschen übrig, als vielleicht größere Einfachheit, und kann, wie überhaupt das Schachspiel, dem höhern Militärstande nicht genug empfohlen werden

6) Vor ungefähr 60—70 Jahren war zu Kassel eine Art Schachspiel an der Tagesordnung, wo zwei Spieler ein dreiseitiges Schachbret, auf dem zum Vorschreiten auch nur 8, zur Stellung der Steine aber 24 Felder oder Felderreihen verzeichnet waren, vor sich hatten, und so die dreifache Anzahl der durch Farbe und Gestalt verschiedenen Figuren vom gewöhnlichen Schachspiele zu gleicher Zeit und in Verbindung unter sich gegeneinander commandirten. — Dem Verfasser ist nicht bekannt, ob dieses Spiel voll Arglist, welches die besten Freunde entzweien kann, weitere Verbreitung gefunden hat.

7) Das Schachspiel zu vier Personen (**échec en quatre**) ist erst in den neuern Zeiten erdacht und eingeführt worden und wird auf zweierlei Art, auf englische und deutsche Weise, gespielt; jene ist die älteste, diese ist jün-

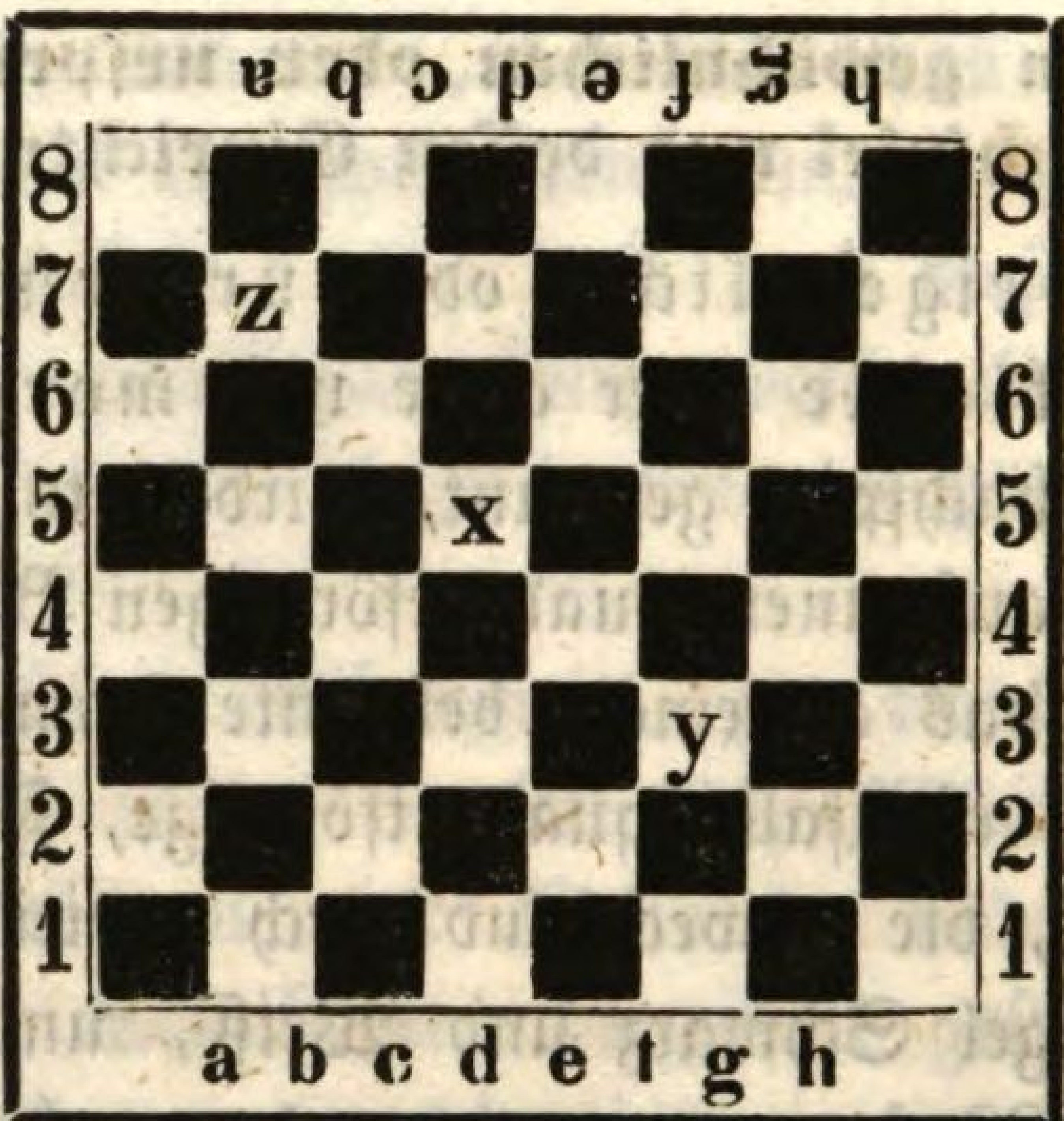
ger und vom verstorbenen Dr. Theoderich Martinsen zu Lüneburg, den wir schon oben unter den großen Schachspielern genannt haben, erfunden worden. Da wir auch diese Spielmethoden in gedrängter Kürze beschreiben werden, so brauchen wir hier darüber nichts weiter zu sagen.

8) Das Schachspiel zu drei Personen (échec en trois) ist eine bloße Abänderung des Schachspiels zu vier Personen und wird auf demselben Schachbrete dergestalt gespielt, daß zwei Personen, welche jede nur eine Partie einander gegenüberstehender, befreundeter Schachfiguren übernimmt, gegen eine dritte Person spielen, welche die beiden andern ebenfalls einander gegenüberstehenden Heereshaufen commandirt. Der eine Spieler mit den beiden Heeren genießt sodann den Vortheil des Auszugs, indem die Erfahrung zeigt, daß zwei verständige Spieler durch verminderte Einseitigkeit in Entwerfung ihrer Pläne einem Einzelnen, der seine Aufmerksamkeit theilen muß, überlegen zu sein pflegen; auch steht ihm frei, mit welchem seiner beiden Heere er den Feldzug eröffnen will.

§. 5. Vom gewöhnlichen oder ursprünglichen Schachspiel und dessen Einrichtung.

Das eigentliche oder ursprüngliche, auch das kleine oder alte und morgenländische Schachspiel genannt, wird stets von zwei Personen auf einem quadratförmigen Brete, welches, wie das allgemein bekannte Damenbret, in 64 gleiche, ebenfalls quadratförmige, Felder eingetheilt ist, die abwechselnd durch zweierlei Farbe, in der Regel Schwarz und Weiß, unterschieden sind, mit 32 sogenannten, aus mancherlei Material oft sehr kunstreich gefertigten Steinen oder Figuren dergestalt gespielt, daß jeder Theil 16 Figuren von gleicher Qualität, der Eine schwarze, der Andere weiße, zu seiner Disposition bekommt, welche auf die jedem Spieler zunächststehenden zwei ersten Reihen Felder nach einer gewissen Ordnung aufgestellt werden, um damit gegen einander in angemessenen Zügen loszugehen, die gegenseitigen Truppen vom Kampfplatze zu vertreiben, d. h., zu schlagen und den feindlichen König zu fangen oder matt zu machen.

Das Schachspielbret, welches am Besten aus der nachstehenden Figur mit seinen unter sich in der Farbe abwechselnden Feldern zu ersehen ist,



muß eine solche Stellung erhalten, daß jedem Spieler in der Ecke zur rechten Hand ein weißes, in der Ecke zur linken Hand ein schwarzes Feld zu liegen kommt. Um in der Folge den Gang der Figuren genau angeben zu können und wegen einiger mitgetheilten Musterspiele verständlich zu sein, haben wir die Seiten des Schachspielbretes mit Buchstaben und Zahlen bezeichnet. Wenn also das Schachspielbret zwischen zwei Spielern richtig steht, so laufen nicht allein von der linken zur rechten, oder von der rechten zur linken Seite 8 Felder hinüber und herüber (horizontal), die wir **a b c d e f g h** nennen, sondern auch ebensoviel andere Reihen hinauf (vertical), welche mit 1 2 3 4 5 6 7 8 markirt sind. Hierdurch läßt sich jedes Feld auf dem

Schachbrete genau angeben und richtig bestimmen. Das Feld x heißt demnach d 5, das Feld y hingegen f 3, das Feld z aber b 7. Soll nun, z. B., eine Figur, welche auf x steht, nach y gesetzt werden, so sagt man: d 5 nach f 3, oder, wenn eine Figur, die sich auf y befindet, auf z kommen soll, so wird dies durch die Bezeichnung f 3 nach b 7 u. s. w. angedeutet. Zur Bequemlichkeit und leichtern Auffindung der Züge bei'm Spielen werden die Buchstaben und Zahlen, wie hier geschehen ist, auf den Rand des Schachspielbretes mit Oelfarbe geschrieben.

Die Figuren oder Steine, welche die beiden kleinen, durch eine abstechende Farbe unterschiedenen Heere bilden, und die nach Namen, Rang und Qualität auch eine abweichende Gestalt haben, sind unter mancherlei Benennungen bekannt, wiefern Gebrauch, Gewohnheit, Nationalcharakter, herrschende Sitte und Sprache einwirkten. In Deutschland, wo das Schachspiel von jeher viel Liebhaber, Verehrer und Meister gefunden hat, besteht es aus:

1) einem Könige (Oberherrn, Regenten);
2) einer Königin (richtiger: General, Feldherr);
3) zwei Läufern (Adjudanten), einem weiß- und einem schwarzmarkirten, von denen der weißmarkirte stets die weißen, der

schwarzmarkirte aber immer die schwarzen Felderreihen bestreicht;

4) zwei Springern (Cavallerie, Reiterei, chevaliers);

5) zwei Thürmen (Geschütz, Kanonen oder Elephanten) und

6) acht Bauern (Fußvolk, gemeine Soldaten oder Infanterie, Pions).

Jede dieser 16 Figuren, welche zusammen eine Armee vorstellen, hat ihren gewissen Platz, bestimmten Gang, eigenthümlichen Gebrauch und relativen Werth, und von diesen verschiedenen Gegenständen müssen wir jetzt besonders reden, ehe wir auf die Ausübung oder Praxis selbst kommen und die durch Erfahrung bestätigten Regeln, die durch Gewohnheit geheiligten Gesetze und einige effective Musterspiele mittheilen, zuletzt auch von den übrigen Arten des Schachspiels handeln, so weit solche noch jetzt hie und da üblich sind; denn alle Veränderungen anzugeben, welche Neuerungssucht erfunden hat, oder aus dem Hange nach Verbesserungen entstanden sind, würde wenig Nutzen und Vortheil gewähren.

---

§. 6. Von der richtigen Stellung der Figuren.

Steht das Schachbret dergestalt richtig, daß ein jeder der beiden Spieler ein weißes Feld zur

rechten Hand vor sich hat, und soll ein Spiel beginnen, welches für jeden Theil 16 Figuren erfordert, deren 8 vornehmste gewöhnlich Officiere, die 8 geringern hingegen Bauern, richtiger gemeine Soldaten genannt werden, so erhalten sie ihre Stellung in den beiden ersten, jedem Spieler zunächstliegenden Querreihen auf folgende Felder:

1) Der König (Oberherr, Oberhaupt, Regent) der schwarzen Figuren kommt auf das weiße mittlere, mit e 1 bezeichnete Feld, und der König der weißen Figuren auf das mittlere schwarze, mit e 8 bezeichnete Feld der äußersten Reihe des Schachbrets zu stehen.

2) Die Königin (richtiger Feldherr, General) der schwarzen Figuren erhält ihren Platz auf dem mittlern schwarzen mit d 1 bezeichneten Felde der ersten Reihe, stets auf der linken Seite ihres Königs; die Königin der weißen Figuren aber auf dem mittlern weißen, mit d 8 bezeichneten Felde, ebenfalls auf der linken Seite ihres Königs, nach dem bekannten Grundsatze: **Regina servat colorem** (d. h., die Königin auf ihre Farbe).

3) Die beiden Läufer (Adjudanten) gehören einer auf die Seite neben dem Könige, der andere auf die Seite neben der Königin, und es kommt der weißmarkirte auf ein weißes, der

andere aber auf ein schwarzes Feld zu stehen; jener heißt daher der weiße, dieser der schwarze Läufer, und jeder darf nur in schräger Richtung auf den Feldern seiner Farbe laufen.

4) Die beiden Springer (Kavallen, Reiter) stehen zunächst der beiden Läufer, mithin der eine auf Schwarz, der andere auf Weiß, und zwar die Springer der einen Parthei auf b 1 und g 1, die der äußern aber auf b 8 und g 8.

5) Die beiden Thürme oder Rochen (Geschütz, Kanonen) füllen die beiden Eckfelder, also a 1, h 1; a8 und h 8.

6) Die Bauern oder die gemeinen Soldaten, 8 an der Zahl, kommen auf die zweite Reihe, dicht vor den genannten Officieren zu stehen, also auf 2—2 und 7—7.

Des Gegners Steine oder Figuren haben gleiche Lage oder Stellung, doch so, daß, wie schon gesagt, der Thurm zur rechten Hand auf ein weißes, die schwarze Königin auf ein schwarzes und die weiße Königin auf ein weißes Feld, immer links neben ihrem Könige, zu stehen kommt.

Auf die Reihe 1 und 2 des §. 5 abgebildeten Schachbrets setzt also der eine Spieler die

weißen, auf 7 und 8 der Gegner die schwarzen Figuren. Haben es beide richtig gethan, so stehen nun auf den vier Eckfeldern des Bretes die vier Thürme oder Rochen, neben diesen die vier Springer oder Pferde, neben diesen die vier Läufer, auf dem Felde d 1 die weiße, auf dem Felde d 8 die schwarze Königin, auf e 1 der König der weißen und auf e 8 der König der schwarzen Figuren. Vor diesen in der ersten und achten Reihe befindlichen Officieren werden die Bauern oder gemeinen Soldaten, nämlich auf die Querreihe 2—2 die weißen und auf die Querreihe 7—7 die schwarzen, aufgestellt und formiren so gleichsam das Vordertreffen. So stehen die Figuren allemal bei dem Anfange des Spiels, und es wäre fehlerhaft, wenn man das Schachbret verwenden wollte, daß zur rechten Hand ein schwarzes Feld zu liegen käme, oder wenn man anfangs die schwarze Königin auf ein weißes und die weiße Königin auf ein schwarzes Feld setzte. Eine sinnliche Darstellung wird über die richtige und falsche Stellung der Figuren am Besten belehren, und ist aus folgenden beiden Figuren ersichtlich:

Weiße Figuren.	T.	S.	L.	K.	F.	L.	S.	T.
	■		■		■		■	
				Unrichtige Stellung.				
		■		■		■		■
Schwarze Figuren.	T.	S.	L.	K.	F.	L.	S.	T.

Weiße Figuren.	T.	S.	L.	K.	F.	L.	S.	T.
		■		■		■		■
				Richtige Stellung.				
	■		■		■		■	
Schwarze Figuren.	T.	S.	L.	K.	F.	L.	S.	T.

T bedeutet den Thurm oder Rochen; S den Springer; L den Läufer; K den König und F den Feldherrn oder die Königin.

Endlich ist auch noch zu bemerken, daß man das Feld, worauf man vor Beginn des ersten Zuges den König stellt, das 1ste Feld des Königs nennt. Dasjenige Feld, auf welchem des Königs Bauer anfangs steht, heißt das 2te Feld des Königs; das vor diesem Bauer geradeausliegende nächste Feld, aber von entgegengesetzter

Farbe, wird das 3te Feld des Königs genannt, das anders farbige geradeausstehende nächste Feld aber, das 4te Feld des Königs u. s. f. Hiernach wird es deutlich sein, was man unter dem 1sten, 2ten, 3ten, 4ten, 5ten, 6ten, 7ten und 8ten Felde der Königin, des Laufers, des Springers und des Thurmes einer und derselben Figurenpartie zu verstehen habe.

---

§. 7. Vom richtigen Gange der Schachspielfiguren.

Die Figuren des gewöhnlichen Schachspiels weichen in Ansehung ihres Ganges wesentlich von andern Bretspielen, namentlich vom Damenspiel und auch unter sich selbst ab; denn jeder Stein von verschiedener Eigenschaft hat auch seinen besondern Gang, und einige derselben, vorzüglich die Springer und die sogenannte Königin, machen dem Anfänger oft viel zu schaffen, und dennoch ist es unbedingt nothwendig, daß die Züge der verschiedenen Figuren dem Gedächtnisse ganz genau eingeprägt werden, weil sich sonst die Gefahr, welcher man von allen Seiten auf so mancherlei Art und Weise stets ausgesetzt ist, nicht so schnell und sicher übersehen und ihr ausweichen läßt. Der Gang der verschiedenen Figuren muß auch deßhalb jedem Schachspieler genau

bekannt sein, damit er in der schnellen Anlegung und sichern Ausführung von Plänen nicht behindert sei, und je feiner und verdeckter solche angelegt werden, um so gewisser kann man eines guten Erfolgs versichert sein. Dazu gehört aber die innigste Bekanntschaft mit dem Gange der Schachfiguren.

Das Rochiren, wo sich der König und der Thurm zugleich bewegt, und jeder seine Stelle auf eigene Art verläßt, kann und muß zwar zu den Zügen gerechnet werden und gilt auch für einen Zug; da es aber nur unter gewissen Umständen und nicht willkürlich Statt finden darf, so möchte es besser sein, davon zu handeln, sobald vom Gange des Königs und dem richtigen Gebrauche der Steine die Rede ist.

Wie im Gange haben die Schachfiguren auch im Schlagen oder Wegnehmen der Steine ihre Eigenheit und weichen darin vom Damenspiele bedeutend ab. Bei dem Damenspiel überspringt nämlich der schlagende Stein denjenigen, welchen er nimmt, bei dem Schachspiele hingegen setzt sich die schlagende Figur auf die Stelle derjenigen, welche sie weggenommen hat. Wenn also, um ein Beispiel zu geben, ein feindlicher Stein bis auf das Feld f 3 vorrückt, so kann er von dem Gegner entweder mit dem Bauer g 2, oder mit dem Bauer e 2, oder auch mit

dem Springer g 1 genommen werden, und jeder schlagende Stein setzt sich auf die Stelle des geschlagenen, in dem angegebenen Falle also auf f 3.

Dieß wäre, was wir von den Zügen der Schachfiguren im Allgemeinen zu sagen hätten, und wir gehen jetzt auf den Gang jeder Figur in'sbesondere über.

---

§. 8. Von dem Gange des Königs.

Der König ist, als Oberherr und Regent, die vornehmste, angesehenste, wichtigste, wenn auch nicht thätigste, regsamste und mächtigste Figur im ganzen Spiele; denn von seiner Existenz hängt Alles, Gewinn und Verlust, ab, und darum zeichnet er sich gewöhnlich durch Größe oder Höhe aus, indem er über alle andern Figuren emporragt, ist auch meistens mit einer Krone auf dem Haupte geziert und nicht selten vorzugsweise reich ausgestattet. Sein Gang ist langsam, gravitätisch, würdevoll, ernsthaft, wie es einem Könige zusteht, aber im Schachspiele beschränkt; denn er darf auf einmal nicht mehr, als nur einen einzigen Schritt thun, aber diesen kann er, wenn er ungefährdet Platz findet und nicht in das sogenannte Schach geräth, willkürlich nach allen

möglichen Richtungen, vorwärts, rückwärts, seitwärts, querwärts, auch über die Felder seines Gebiets in das feindliche Terrain hinaus vornehmen und jeden feindlichen Stein, der sich ihm bis auf einen Schritt nähert, in allen Stellungen schlagen oder wegnehmen, sofern er nicht selbst dadurch einer feindlichen Figur bloßgestellt, wieder geschlagen oder genommen werden könnte. Das Feld aber, wo der König steht, oder wo er hingehen will, darf durch keine feindliche Figur bedroht sein oder bestrichen werden; denn tritt er eigenwillig unter die Batterien des Gegners, mit andern Worten, stellt er sich selbst in das Schach, so würde ihn der Gegner schlagen, wegnehmen können, und dies darf und soll nach den eingeführten, bestehenden Gesetzen des Schachspiels nicht sein, weil der König, dem Ganzen angehörig, sich nicht ungezwungen hingeben, aufopfern, sein Kriegsheer verlassen darf, sondern erst dahin getrieben werden muß, keinen Schritt mehr thun zu können, ohne in Gefangenschaft zu gerathen, geschlagen und genommen zu werden. Der König soll nicht durch eigene Schuld verloren gehen, darf sich daher durch einen Zug nicht selbst hingeben, soudern wird von seinem Heere geschützt, vertheidigt, und erst dann, wenn ihm ein feindlicher Stein zu Leibe geht und ihn in das Schach setzt, steht es ihm frei, der obwaltenden

Gefahr durch einen Zug auf ein freies, unbedrohtes Feld zu entgehen, oder sich der Vertheidigung seiner Truppen hinzugeben, welche den feindlichen Stein nehmen, oder durch Entgegenstellung unwirksam machen, und nur in dem Falle kann er sich selbst wehren, d. h., den angreifenden Stein des Gegners wegnehmen, wenn es ohne Gefahr, selbst genommen zu werden, geschehen kann.

Einen besondern ausschließlichen Vorzug hat der König vor allen andern Figuren darin, daß er rochiren kann. Er kann nämlich, unter der Bedingung, daß er seinen Platz vorher noch nicht verändert hat, daß er noch nicht im Schach gestanden, noch in demselben steht, auch kein bedrohtes Schachfeld passirt, und daß der Weg frei und offen, mithin durch keinen andern Stein versperrt oder bedroht ist, entweder zur rechten oder linken Hand, in gerader Seitenlinie, also auf der ersten Felderreihe zwei Schritte thun und der Thurm oder Rochen, welcher ebenfalls seinen Standort vorher noch nicht verlassen haben darf, springt über ihn weg und stellt sich dicht an seine Seite. Will, z. B., der König der weißen Figuren auf die rechte Seite des Schachbrets rochiren, so geht er von **e 1** auf **g 1**, und der Thurm **h 1** stellt sich neben ihn auf **f 1**. Ebenso rückt der König, wenn er auf der linken Seite rochiren

will, von e1 auf c1 uud der Thurm a1 lagert sich neben ihn auf d1; doch dürfen, wie schon gesagt, die Felder b, c und d, sowie f und g in der ersten Reihe von keinem feindlichen Steine bedroht sein.

Diese eben beschriebene Art zu rochiren, hat man in Deutschland und mehren andern Ländern allgemein angenommen; in Italien aber hält man sich noch immer an die sonst übliche Art, nach welcher der Spieler die Freiheit hat, den König und den Thurm, mit welchem er rochirt, auf jedes ihm beliebige Feld seiner ersten Reihe oder Linie auf der Seite, nach welcher rochirt wird, zu setzen, wenn nur der Thurm, der vorher dem Könige zur rechten oder linken Hand stand, auf dessen andere Seite zu stehen kommt.

Manche Schachspieler und Schriftsteller der ältern Zeit haben dem Könige das Recht, einmal für allemal und für sich allein, ohne Verbindung mit dem Thurme, drei Schritte, geradeaus, oder seitwärts, oder überzwerch, nach Art der Springer, für den Fall, wenn kein anderer Stein im Wege und diese erste Bewegung ohne Schach sei, zugestehen wollen; allein diese Freiheit ist niemals allgemein gebräuchlich gewesen und ist von den Schachspielern späterer und neuerer Zeit gänzlich verworfen worden, und nur das Rochiren

ist geblieben und wird gegenwärtig noch ausgeübt, und dieser Zug ist oft auch von der besten Wirkung, und vorzüglich geeignet, den angelegten Plan des Gegners plötzlich zu verrücken und dadurch dem eigenen Könige gegen die feindlichen Anfälle eine größere Sicherheit zu geben, besonders, wenn mehre befreundete Bauern Fronte machen.

---

§. 9. **Von dem Gange der Königin oder des Feldherrn** *).

Die Königin oder Dame, besser und richtiger Feldherr, General, im Morgenlande

---

*) Jeder, welcher nur kurze Zeit über die Natur des Schachspiels und über die morgenländischen Benennungen seiner Figuren nachgedacht hat, wird es höchst lächerlich finden, die mächtigste, stärkste Figur in der Schlacht, die Alles besiegt, bei den Europäern als Frauenzimmer, als eine Königin dargestellt zu sehen. Es ist dem ganzen Charakter des Weibes zuwider, auf dem blutigen Schlachtfelde die erste Rolle zn spielen; es liegt nicht in ihren Kräften, die weit stärkere Natur des Mannes zu besiegen. Wir spotten Alle darüber und lassen es doch bei'm Alten. Sollte es nicht endlich Zeit sein, den so höchst unpassenden Namen: „Dame oder Königin" bei'm Schachspiele mit allgemeiner Uebereinstimmung gänzlich abzuschaffen und dafür den etymologisch und analogisch richtigen Namen „Feldherr" einzuführen?!

Vezier, ist die wirksamste Figur im ganzen Spiele. Sie geht, wie der König, sternförmig, d. h., nach allen möglichen Richtungen, geradeaus und seitwärts, wie die Thürme oder Rochen, schräg oder diagonal, wie die Läufer, sowohl vor-, als auch rückwärts, aber nicht bloß einen Schritt, sondern durch so viele Felder, als sie offen findet und ihrem Vortheil angemessen sind; sie nimmt auch, in denselben Richtungen, wenn es zu ihrem Nutzen dient, jeden feindlichen Stein, der sich ihr entgegenstellt. Manche wollen der Königin auch den Gang des Springers einräumen; doch das ist falsch und eine unüberlegte Veränderung, die gar nicht zum Ganzen paßt. Eine so mächtige Figur würde Alles niederwerfen, den beschränkten König in stete Gefahr bringen, ihn in kurzer Zeit besiegen und dem Spiele alles Interesse rauben.

---

§. 10. Vom Gange der Läufer oder Adjudanten.

Der Läufer oder Adjudant (im Französischen fou) geht bloß schräg oder diagonal, aber nach allen Richtungen, sowohl vor- als auch rückwärts und durch soviele Felder auf einmal, als er Lust hat und resp. offen oder leer findet, und schlägt in eben der Richtung jeden

feindlichen Stein, der sich ihm entgegenstellt, sofern es im Plane liegt oder Nutzen bringt.

Jeder Spieler hat zwei solcher Läufer oder Adjudanten; der eine kommt bei dem Aufstellen der Steine (§. 6) auf ein weißes, der andere auf ein schwarzes Feld zu stehen, und jeder muß durch das ganze Spiel, vom Anfang bis zu Ende desselben, und zwar auf einer Farbe, der eine auf Weiß, der andere auf Schwarz, bleiben, und darf niemals diese Farbe verlassen.

Wie es gehalten wird, wenn der eine oder der andere Läufer durch ein Versehen auf die unrechte Farbe zu stehen kommt, z. B., der weiße auf ein schwarzes Feld, wo dann der eine Spieler zwei schwarze Läufer und keinen weißen hätte, findet man im §. 17 beantwortet, wo von den Spielgesetzen gehandelt wird.

---

§. 11. Vom Gange des Springers (chevalier), Reiters, Ritters.

Die Springer (weil jeder Spieler deren zwei hat) sind unter verschiedenen Namen bekannt, heißen bald chevaliers, bald Reiter, Ritter, Rössel u. s. f., haben ihre deutsche Benennung dem Springen über andere Figuren hinweg zu verdanken und stellen offenbar Ka-

vallerie oder Reiterei vor und sind daher auch meistens mit Pferdeköpfen versehen. Sie haben einen ganz eigenthümlichen Gang nach allen Richtungen, sie springen nämlich von ihrem jedesmaligen Standpuncte in einer Bogenlinie über das ihnen zunächstliegende Feld auf das folgende dritte benachbarte Feld von entgegengesetzter Farbe, also von Weiß auf Schwarz, von Schwarz auf Weiß u. s., und so umgekehrt von Schwarz auf Weiß, von Weiß auf Schwarz u. s. f., auch sogar über andere Figuren hinweg, z. B., von b1 auf a3 oder c3, von a3 auf c4 oder b5, von c4 auf e5, von e5 auf g6, von g6 auf h4, von h4 auf f3, von f3 auf c4 u. s. w.

Auf diese Weise kann der Springer das ganze Schachbret durchspringen, und es ist viel über den sogenannten Rösselsprung, oder die Kunst, den Springer über alle 64 Felder des Schachbretes in solchen Zügen springen zu lassen, ohne eins zweimal zu treffen, geschrieben worden. Vergl. Klügel's „Mathematisches Wörterbuch 2c.“ 4. Bd.; v. Warnsdorf, „Des Rösselsprungs einfachste Lösung“ (mit Fig. Schmalkalden, 4.); Reichs-Anzeiger von 1797, Nr. 216, 238, 256, 268, 273 und 299 u. a. m. Wir wollen nur einige Ausführungen mittheilen, weil der Anfänger darin den Gang des Springers am besten erkennen, begreifen und erlernen kann, ohne uns

auf die mathematischen Regeln zur Lösung des Problems hier einzulassen, und verweisen demnach nebst den hier folgenden 8 verschiedenen Rösselsprüngen den geneigten Leser noch auf die 32 Felder des beigegebenen Schachbretes, wo der Gang des Springers ebenfalls durch die fortlaufenden Zahlen von 1 bis 64 in jedem der bezifferterten Felder leicht verfolgt werden kann.

5	2	7	10	13	16	19	22
8	11	4	1	24	21	14	17
3	6	9	12	15	18	23	20
40	35	30	25	64	59	52	47
31	26	39	44	51	46	63	58
36	41	34	29	60	55	48	53
27	32	43	38	45	50	57	62
42	37	28	33	56	61	54	49

Die in jedem dieser vier ersten ausgeführten Rösselsprünge durch stärkere Abtheilungsstriche begrenzten Abtheilungen enthalten immer eine gewisse Anzahl Rösselsprünge.

Zu Anfange des Spiels leisten die Springer vortreffliche Dienste, weßhalb es auch gut ist, sich ihrer gleich anfangs zu bedienen, um soviel mehr, weil ihre Stärke sich schwächt, je weiter das Spiel seinen Fortgang nimmt, es auch ausgemacht ist, daß mit zwei Springern allein der feindliche König nicht Schachmatt gemacht werden kann.

---

§. 12. Vom Gange der Thürme oder Kriegs-Elephanten (auch Rochen genannt).

Die Thürme, welche in den vier Ecken des Schachbrets stehen und deren jeder Spieler einen auf jeder Seite hat, bedeuten Kriegs-Elephanten mit Thürmen, und in Indien versteht man Streitwagen darunter, welches auch der ziemlich allgemein gewöhnliche Name Roche, aus dem Indischen Roch, ausdrückt. Sie gehen in gerader Linie über die Felder hin, so weit solche unbesetzt sind, sowohl in verticaler, als auch in horizontaler Richtung, oder mit andern Worten, geradeaus und dergestalt seitwärts, daß ein Winkel von 90 Grad (d. i. ein rechter Winkel) entsteht, nicht allein vorwärts, sondern auch rückwärts, und können Alles schlagen, oder wegnehmen, was sich ihnen in den Weg legt.

Bei'm Rochiren des Königs nehmen die Thürme wesentlichen Antheil, wie schon oben §. 8 bemerkt worden ist.

---

§. 13. Vom Gange der Bauern oder gemeinen Soldaten (Franz. Pions).

Die Bauern oder gemeinen Soldaten, auch Fußgänger, Füsiliers, Pions genannt, gehen, von Feld zu Feld, geradeaus, in verticaler Richtung, weder seitwärts, noch rückwärts, schlagen aber in schräger Richtung nach vorwärts jede unmittelbar vor ihneu auf derselben Farbe stehende feindliche Figur. Will, z. B., der Bauer e2 vorrücken, so stellt er sich anf e3, und stände ein anderer Bauer auf d4 und näherte sich ihm eine feindliche Figur auf c5 oder e5, so kann er jene links, diese rechts schlagen, wegnehmen und sich an deren Platz stellen.

In der Regel thun die Bauern nur einen Schritt; es ist aber unter den Schachspielern seit sehr langer Zeit schon zum Gebrauch geworden, jeden von Haus aus, d. h., von seiner anfänglichen Stellung an, nach Willkür zwei Schritte thun zu lassen, sofern er kein vom Feinde bedrohtes Feld passirt. Wollte man, z. B., den

Bauer f 2 zwei Schritte nach f 4 thun lassen, das Feld f 3 würde aber von dem feindlichen weißen Läufer bestrichen, so ist der Doppelschritt nicht erlaubt, wenigstens braucht einen solchen Zug der Gegner nicht zu gestatten. Manche Spieler gestatten den Doppelschritt der Bauern auch nur bei'm ersten Zug, oder bei Eröffnung des Spiels, und wollen nicht zugeben, daß sie später zwei Schritte auf einmal thun; vgl. §. 17, wo von den Spielgesetzen die Rede ist, und dort kommt auch vor, wie es auch bei'm Beginn einer Schachpartie mit dem Zuge eines oder zweier Bauern gehalten zu werden pflegt.

Ein großes Vorrecht haben die Bauern vor allen andern Steinen darin, daß sie avanciren, d. h., zu einem höhern Range gelangen können. Ist nämlich ein Bauer so glücklich, von seinem ersten Standpunct über das ganze Schachbret bis zum letzten entgegengesetzten feindlichen Felde vorzurücken, z. B., von d 2 bis d 8, oder ein feindlicher Bauer von d 7 bis d 1, so erlangt er die Würde und Eigenschaften eines wirklichen Officiers, und in diesem Falle finden wieder besondere Gewohnheiten und bestimmte Gesetze Statt, welche in §. 17 näher angegeben und behandelt werden.

§. 14. Vom relativen Werthe der Schachspielfiguren.

Obschon jede Figur bei dem Schachspiele, ohne Ausnahme, in der Hand des erfahrenen und geschickten Spielers vielen Werth hat, so ist doch immer eine mehr, als die andere, nutzbar und vortheilhaft, aber nur im Allgemeinen; denn in gewissen Fällen und besondern Umständen und Verhältnissen kann der Bauer oder gemeine Soldat beziehungsweise so brauchbar, als ein Officier werden, und es läßt sich demnach keine feste Rangordnung oder Grenzlinie rücksichtlich des positiven Werthes der Schachsteine bestimmen. Wir können und werden daher nur im Allgemeinen über den Werth der Schachsteine urtheilen, und dies soll um so kürzer geschehen, als sich die gegenseitige Wirksamkeit derselben am Besten in der Ausübung oder Praxis wahrnehmen und erkennen läßt.

1) Der König ist als König die erste und vornehmste Figur im Schachspiele, wie jeder wirkliche König in seinem Reiche, und sein Verlust macht dem Spiele ein Ende. In dieser Hinsicht hat er vor allen Figuren den größten Werth; in der Wirksamkeit steht er aber gegen die andern sogenannten Officiere gar sehr im Hintergrunde, und er verhält sich überhaupt mehr passiv, als

activ, ist mehr auf die Vertheidigung (défensive), als auf den Angriff (offensive) beschränkt, und wir können ihn daher auch nicht wohl mit andern Steinen einer Vergleichung unterwerfen, um so weniger, als sein Stand und Rang, überhaupt seine ganze Bestimmung jedes persönliche Gefecht möglichst zu vermeiden suchen muß. Alle andern Figuren hingegen haben die Verpflichtung, ihren gemeinschaftlichen König zu schützen, zu vertheidigen, und nur, wenn er individuell angegriffen, mit andern Worten, wenn ihm Schach geboten wird und seine Truppen ihn nicht mehr schützen können, zieht er sich auf eine sichere Stellung zurück, oder schlägt den Gegner aus dem Felde, und wenn er das nicht kann, ist er gefangen, matt, also verloren.

2) Die Königin, richtiger der Feldherr, Anführer, General, ist unbedingt die beste, nützlichste, einflußreichste und wirksamste Figur im ganzen Schachspiele, und kein anderer Stein kann sich mit ihr messen, ist ihr gleichzuschätzen. Schnell, wie der Vogel in der Luft, ist sie bald an diesem, bald an jenem Ort, und verloren ist der Gegner, wenn sie seine Vormauer durchbrochen hat, in sein Inneres eindringt und dem Könige zu Leibe geht. Oft bedroht sie zwei ungedeckte Steine zu gleicher Zeit, und gewöhnlich wird dann der eine ihr zur Beute. Am besten im

Stande, ihren eigenen König zu schützen, zu vertheidigen und zu retten, kann sie auch den feindlichen am leichtesten überwinden. Von ihrem Verluste hängt gemeiniglich der Verlust des Spiels ab, wenn der Gegner noch im Besitze der seinigen (Königin) ist. Sorgsam muß sie daher gehütet werden, und kein feindlicher Stein kann ihr so gefährlich, wie der Springer, werden.

3) Die Thürme, Rochen oder Kriegs-Elephanten sind nach dem Feldherrn oder der Königin für die besten Figuren zu achten. Wenn sie auch im Anfange des Spiels, wegen ihrer eingesperrten Lage, wenig Bedeutsamkeit zu haben scheinen, so wirken sie gegen das Ende mit um so größerer Energie, sind ganz vorzüglich geeignet, den König zu beschützen, und kommen, in Vereinigung, selbst dem mächtigen Feldherrn an Kraft, Einfluß und Wirksamkeit gleich, wenn sie denselben nicht sogar übertreffen.

4) Die Läufer oder Adjudanten können während des ganzen Spiels gute Dienste leisten, werden in Verbindung des Feldherrn oft sehr gefährlich, sind daher wichtige Officiere und stehen im Allgemeinen mit den Springern in ziemlich gleichem Werthe. Entscheidenden Vortheil gewähren sie in'sbesondere gegen das Ende des Spiels.

5) Die Springer oder Chevaliers ähneln in ihrem Betragen unsern jungen, modischen, idealen Herren, welche tändeln, hüpfen und springen. Sie sind so wichtig, als die Läufer, ohne daß sich generell entscheiden läßt, wer von ihnen den Vorzug verdient, leisten vorzüglich bei Eröffnung und in der Mitte des Spiels, wo noch viele Steine auf dem Brete sind, großen Vortheil; können aber auch gegen das Ende noch nützlich werden und setzen nicht selten durch ein doppeltes Schach in große Verlegenheit.

Der Läufer und Springer sind an Stärke einander gleich zu schätzen, und sollte ein Unterschied zwischen ihnen Statt finden, so kann dieselbe nur durch die Lage des Spiels, sowie durch die Geschicklichkeit und die Liebhaberei des Spielers entstehen, mit welcher er den Läufer oder den Springer zu benutzen weiß. Jede dieser beiden Figuren schätzt man höher, als drei und geringer, als vier Bauern.

6) Die Bauern, richtiger die gemeinen Soldaten, haben auch hier das Schicksal unserer wirklichen Bauern. Ihre Macht ist eingeschränkt, sie scheinen einzeln von wenig Bedeutung, Gewicht und Wirkung, werden daher von vielen, besonders angehenden Spielern, die den Geist des Schachs noch nicht genau kennen, we-

nig geachtet, viel zu gering geschätzt und doch hängt von ihrer Verbindung und Zusammenhaltung das Glück, der Vortheil und Gewinn des Spiels wesentlich ab. Sie sind gleichsam die Vormauer ihrer Vorgesetzten oder Officiers, beschützen und sichern den König, eignen sich vortrefflich zur Deckung anderer Figuren, erhalten das Gleichgewicht und sind unter guter Anführung zum Angriffe und Zurücktreiben der feindlichen Officiers äußerst brauchbar. Oft ist ein Bauer nach Stellung und Verhältnissen mehr werth, als ein Läufer oder Springer, woraus ihre Wichtigkeit hervorgeht, und wie sehr es zu tadeln ist, sie leichtsinnig aufzuopfern.

Die eigentliche wahre Schätzung des Werthes einer Figur ergiebt die jedesmalige Lage des Spiels. Es treten Fälle ein, in welchen ein Läufer besser, als ein Thurm, ja sogar, wo ein Springer besser, als die eigene Königin selbst ist. Auch lehrt die stete Erfahrung, daß bei einigen Figuren die Stärke gegen den Ausgang des Spiels abnimmt, wie, z. B., bei dem Springer, hingegen bei andern zunimmt, wie, z. B., bei dem Thurm und dem Pion (oder Bauer).

---

§. 15. Vom Gebrauche der Schachfiguren.

Vom richtigen und geschickten Gebrauche der Schachfiguren hängt der Gewinn des Spiels allein ab; denn hier ist nichts dem Glücke oder Zufalle, wie in so vielen andern Spielen, überlassen, sondern nur Achtsamkeit, Klugheit, List, Scharfsinn und Geschicklichkeit in der Anlage wohlberechneter Pläne und vorwiegendes Talent in der Ausführung derselben führen zum erwünschten Siege. Sind sich beide Spieler in der Kunst des Schachspiels gleich, haben beide gleichviel Geist und Denkvermögen, gleichgroße Achtsamkeit, Ausdauer und Fähigkeit, die Entwürfe des Gegners zu durchschauen, zu vereiteln, so dauert ein solches Spiel oft sehr lange, oder wird am Ende remis. Kommen hingegen zwei Spieler von ungleichen Kräften zusammen, ist der Eine erst Anfänger, der Andere ein alter ausgelernter Meister, hat der Eine Geist und Scharfblick, kennt die Natur des Schachspiels und besitzt die Kunst, einen Plan mit Einsicht und Verstand anzulegen und durchzuführen, während der Andere die Steine bloß mechanisch rückt, in raschen Zügen vorwärts eilt, allein darauf hinausgeht, den Gegner durch das Nehmen seiner Figuren zu schwächen und darüber den wahren Zweck

außer Augen setzt, so ist freilich der ungleiche Kampf nur kurz und ein plötzliches Schachmatt macht dem Spiel ein Ende. Ein solches Spiel kann aber kein Vergnügen machen!

Wie die Schachfiguren am Besten und Geschicktesten anzuwenden oder zu gebrauchen sind, wie ein Plan, der glücken soll, angelegt werden muß, auf welche Art und Weise der feindliche König am Leichtesten, Sichersten und Kürzesten gefangen genommen werden und dadurch dem Zwecke des Spiels ein Genüge geschehen kann, läßt sich nicht wohl in ein System bringen, nicht durch bloße Regeln angeben, sondern will durch Uebung erlernt sein, und jemehr natürliche Anlage, Nachdenken, Verstand, Scharfsinn, Verschlagenheit und innerer Trieb dabei zu Gehülfen dienen, desto leichter wird man es in kurzer Zeit zur Meisterschaft bringen.

Es kann aber jetzt schon vom Gebrauche der Schachsteine in geistiger Hinsicht, oder von der Geschicklichkeit, sich ihrer auf die vortheilhafteste Art und Weise zu bedienen, noch keine Rede sein, davon soll im §. 18 das Nöthigste vorkommen; hier haben wir es nur mit dem Gebrauche der Steine, wiefern solche mechanischen Gesetzen unterliegen, oder ihren Grund im Herkommen haben, zu thun, und wir können uns um so kürzer fassen, als schon Vieles in den vorigen Para=

graphen, welche von der richtigen Stellung und vom richtigen Gange derselben handeln, enthalten ist.

Es ist eine bekannte Sache, daß zwischen zwei Spielern immer nur ein Stein auf einmal gezogen und damit abwechselnd fortgefahren wird. Gewöhnlich, wo nicht immer, eröffnet man die Schlacht mit dem Bauer des Königs und läßt ihn zwei Schritte, von e 2 auf e 4, oder von e 7 auf e 5 vorwärts thun, wodurch nicht allein dem Feldherrn, sondern auch dem einen Läufer freie Bahn gemacht wird. Der Gegner verfährt dann ebenso. Alle andern Züge, welche nun geschehen, und die nach und nach mehr oder weniger Truppen in das Gefecht bringen, sind unbestimmbar; denn sie hängen entweder von denen des Feindes ab, oder gründen sich auf einen Plan, der bald auf diesem, bald auf jenem Flügel angelegt wird, und zum Zwecke hat, den König des Gegners gefangen zu nehmen. Dieser Plan ist und bleibt Hauptsache jedes Spielers, und alle Figuren müssen mitwirken, denselben in Ausführung zu bringen, und je feiner derselbe angelegt ist, je weniger der Gegner solchen merkt und Hindernisse in den Weg legen kann, desto leichter und gewisser wird er gelingen und zum gewünschten Ziele führen. Man muß daher seine eignen Steine möglichst schonen und

die des Gegners schwächen, d. h., aus dem Felde schlagen. Dieses Schlagen besteht darin, daß der eine Spieler den Stein des Gegners (wiefern es dem Gange der Figuren angemessen ist), wegnimmt und seinen eigenen an dessen Platz stellt; doch hängt es ganz von dem freien Willen der Spielenden ab, einen Stein, den man nehmen kann, zu schlagen, und die Unterlassung nicht, wie bei dem Damenspiele, zu strafen.

Alle Steine können, ohne Rücksicht, angegriffen und, die man schlagen kann, ohne Umstände genommen werden, und kein Spieler braucht, wenn er nicht will, Pardon zu geben. Nur allein dem Könige steht, nach Sitte und Völkerrecht, der Vorzug zu, daß ihn der Gegner, bei persönlich drohender Gefahr, warnen muß, welches durch den bekannten, allgemein üblichen Zuruf: „Schach dem Könige“ zu geschehen pflegt. Es ist aber ganz gegen die wahre Natur des Schachspiels, auch dem Feldherrn, der die größte Einsicht haben sollte, dem die meiste Macht, sich zu schützen, zu wehren, zu retten, zu Gebote steht, ein ähnliches Warnungszeichen zu geben, ein gleiches Vorrecht einzuräumen. Wie der König allein das Recht hat, zu rochiren (einen außergewöhnlichen Zug zu thun), so kommt ihm auch allein dieser Vorzug zu, und im practischen Leben, in der Wirklichkeit, ist es auch nicht anders.

Der Anführer, der General, der Feldherr kann in der Schlacht sein Leben verlieren, dadurch wird der Streit nicht geschlichtet, geendigt; aber wenn der König, der Oberherr, der Regent in Gefangenschaft geräth, ist es eine andere Sache, er muß alle Bedingungen eingehen, der Feldzug ist geschlossen. Und das Schachspiel ist nichts Anderes, als eine bildliche Darstellung eines Feldzugs, einer entscheidenden Schlacht, und es (das Spiel) hat seine Endschaft erreicht, wenn der König gefangen genommen worden ist, soviel oder wenig Figuren auch noch in der Action begriffen sind, und es kann der Feldzug, die Schlacht auch nach dem Verluste des Feldherrn gewonnen oder verloren gehen, aus welchem Grunde schon er mit dem Könige nicht in ein gleiches Verhältniß gesetzt werden darf. Es ist daher bei'm Gebrauche der Steine nicht streng nothwendig, dem Feldherrn, **vulgo** der Königin, Schach zu bieten, oder das gewöhnliche **Gardez-vous!**" (d. h.: Hüten Sie sich!) zuzurufen.

Die ersten Züge haben wenig Interesse und Veränderung, und dienen bloß dazu, die Schachfiguren nach und nach in das Spiel zu bringen, um sie zur Bildung und Durchführung eines Plans gebrauchen zu können; doch dürfen auch jetzt, wie immer, keine zwecklosen und solche Bewegungen vorfallen, die Blößen geben oder Rück-

züge nothwendig machen; denn jeder unnütze vergebliche Zug ist Zeitverlust und giebt dem Gegner Gelegenheit, mit seinen Truppen vorwärts zu gehen, Terrain (Feld) zu gewinnen, einen Angriffsplan zu entwerfen und denselben zu formiren. Erst dann, wenn beide Spieler mit ihren Truppen in voller Thätigkeit begriffen sind, wenn Jeder den entworfenen Plan rastlos verfolgt, den Angriff maskirt (d. h., verbirgt), Fallen oder Schlingen legt, einzudringen oder zu umgehen sucht, nach bestimmten Richtungen manövrirt, das Spiel mit jedem Zuge verwickelter, die Erwartung gespannter, die Stellung entscheidender wird, erst dann tritt Leben, Regsamkeit, Spornkraft, Ueberbietung ein, Alles hängt vom rechten Gebrauche der Steine ab, und kein Schritt darf ohne größte Bedachtsamkeit, ohne die reifste Ueberlegung geschehen, soll der König nicht in Gefahr oder in Gefangenschaft gerathen und somit das Ganze verloren sein.

---

§. 16. Von den bei dem gewöhnlichen Schachspiele gebräuchlichen Kunstausdrücken.

Jede Wissenschaft und Kunst hat ihre eigenthümlichen, vom allgemeinen Redegebrauch abweichenden Ausdrücke (termini technici), wo-

mit man sich genau bekannt machen muß, will man in den Geist derselben eindringen und die Schriften verstehen, die darüber geschrieben worden sind. Auch die Schachspielkunst hat eine Art von Kunstsprache erhalten, welche darin besteht, gewisse Begriffe und Handlungen mit Namen oder Worten auszudrücken, und wir wollen die gebräuchlichsten hier anführen und kurz erklären, diejenigen aber übergehen, die sich von selbst verstehen und daher keiner Erläuterung bedürfen.

Auftauschen, soviel, als einen Stein gegen einen andern hingeben. Das Auftauschen kann geschehen: a, wenn ein Stein gegen einen andern von gleicher Qualität hingegeben wird; oder b, wenn man eine geringere gegen eine bessere Figur aufopfert. Das Anftauschen mancher Steine liegt oft im Plan, und dann ist es zu billigen, aber Stein gegen Stein nehmen, um das Spiel remis zu bringen, ist schlecht gespielt. Im Schachspiele muß man den Gegner durch Berechnung, List und Scharfsinn ꝛc. zu besiegen suchen, aber nicht durch Rauben.

Decken sagt man, wenn ein Stein durch einen andern dergestalt gesichert wird, daß ihn der Feind nicht schlagen kann, ohne wieder geschlagen zu werden. Oft ist eine doppelte oder mehrfache Deckung nöthig, wenn der Gegner mit

zwei oder mehren Steinen darauf zielt. Uebrigens müssen die bessern Steine mit schlechtern gedeckt werden und nicht umgekehrt.

Dessinmäßig spielen heißt, wenn sich der Spieler einen wohlüberlegten Plan bildet, solchen mit Beharrlichkeit verfolgt und sich durch keine kleinen Nebenvortheile, welche nur zu Seitenschritten verleiten, die gewöhnlich mehr schaden, als nützen, darin aufhalten läßt.

En prise sagt man, wenn ein Stein so steht, daß es der Wahl des Gegners überlassen bleibt, ihn zu nehmen.

Ersticktes Schachmatt (mat suffoqué) ist ein wirkliches Matt, welches dem feindlichen König in einer Lage gegeben wird, wo er durch seine eigenen oder auch fremden Steine so umzingelt ist, daß ihm kein Feld mehr freibleibt, um aus dem, ihm von einem feindlichen Springer gegebenen Schach wegziehen zu können, und so dem Matt vollkommen erliegen muß.

Gambit. Hierunter wird eine Spieleröffnung verstanden, nach welcher man auf den zweiten Zug (nachdem auf den ersten Zug von beiden Seiten der Bauer des Königs oder der Königin zwei Schritte vorwärts gezogen wurde), entweder den Bauer des Läufers, oder den des Königs oder der Königin, nach Befinden des

ersten Zuges, ebenfalls zwei Schritte vorwärts setzt, und diesen Bauer dem Gegner, ohne Ersatz dafür zu bekommen, anbietet. Es giebt verschiedene Arten Gambits, die sich aber allgemein auf das Gambit des Königs und das Gambit der Königin (auch das Gambit [des Stamma] von Aleppo genannt, wie, z. B., das 9te Musterspiel, s. d.) beziehen. Einige Abwechselungen in dem Gambit des Königs haben besondere Namen von den Personen erhalten, welche sie zuerst gespielt und angegeben haben, z. B., das Gambit des Salvio (siehe deßhalb das 10te Musterspiel), das Gambit des Muzio, das Gambit des Lopez, das Gambit des Cunningham (wie, z. B., das 8te Musterspiel) u. a. m.; andere sind nach den Anfangszügen der Steine benannt worden, als: Gambit des Läufers, Gambit der Königin, Gambit des Königs, Springers u. s. w.

Gardez-vous! (Hüten Sie sich!) ist der gewöhnliche Zuruf, wenn man die feindliche Königin durch einen Zug in Schach oder Gefahr setzt, bei Nichtbeachtung genommen werden zu können.

Viele Schachspieler verwerfen — und zwar mit Recht — diesen Warnungsruf; Andere hingegen sind wieder für denselben, weil die Königin, zufolge ihrer Wirksamkeit, die Hauptfigur

sei, und das Spiel durch deren Verlust alles Interesses beraubt würde. Wir stimmen aber der vernünftigen Meinung bei, daß die Königin (oder vielmehr der Feldherr) nicht gewarnt werden sollte, so wenig, wie man in der Wirklichkeit einen feindlichen Feldherrn vor Tod oder Gefangenschaft warnt, sondern Alles aufbietet, ihn durch eines von beiden außer aller Wirksamkeit zu setzen.

J'adoube, soviel, als: „Nur gerückt," oder: „Nur angefaßt," sagt man, wenn man einen Stein berührt, mit dem Vorbehalt, ihn zu ziehen oder nicht zu ziehen, zu nehmen oder nicht zu nehmen. Vgl. 17.

Patt oder **Schachpatt** ist es, wenn die noch vorräthigen Steine des Gegners so eingesperrt sind, daß sie nicht mehr ziehen können und sein König so von feindlichen Figuren umgeben ist, daß er, ohne jedoch selbst in Schach zu stehen, sein Feld nicht verlassen darf, ohne in das Schach zu kommen. Befindet sich des Gegners König in einer solchen Lage, so ist die Partie beendet, und es hat der Spieler des patt gesetzten Königs nur die Hälfte des Spielpreises, oder um wieviel man für diesen Fall übereingekommen ist, an seinen Gegner verloren; spielt man aber bloß um die Ehre (der größeren Geschicklichkeit), so hat der Letztere im näch-

sten Spiele den Anzug. In England ist den Gegner patt gesetzt, ein gewonnenes Spiel.

Pion, soviel, als der Bauer im Schachspiele.

Remis (partie remise, aufgehobene Partie) heißt eine solche Schachpartie, welche von keiner der beiden spielenden Parteien weder gewonnen, noch verloren werden kann; denn entweder sind von beiden Seiten alle Steine bis auf die Könige geschlagen, die einander nicht Schach bieten können, oder es sind deren nur soviele und solche vorhanden, daß damit nur ein sehr schweres oder gar kein Schach gegeben werden kann. Vgl. §. 17.

Rochiren heißt, wenn der Spieler seinem König und Thurme zu gleicher Zeit andere Plätze giebt. Der König schreitet über zwei Felder nach dem Thurme zu, und dieser stellt sich an die Seite des Königs, wo er (der König) hergekommen ist. Unter welchen Umständen dieser Doppelzug geschehen darf, ist §. 8 angegeben. Vergl. auch §. 17.

Roi dépouillé, entblößter, geplünderter König, ein Begriff, den die größten Schriftsteller über das Schach gar nicht kennen. Philidor, Stamma u. a. berühmte Schachspieler nahmen so gut den letzten, als wie den ersten Stein, und es läßt sich daraus ein remis gar

nicht herleiten, indem es sich von selbst versteht, daß man auf seinen Feind so lange losschlägt, als er sich widersetzt. Man darf wohl mit Gewißheit annehmen, daß **remis** wegen **roi dépouillé** eine Beschränkung sei, die sehr schwache Schachspieler erfunden haben und noch schwächere beizubehalten wünschen. Der Triumph der Kunst, die sinnreichsten, durchdachtesten Züge, z. B., das Matt des Thurms und Läufers gegen den Thurm, das Matt des Läufers und Springers, das Matt des Thurms und eines Bauern gegen die Königin, das Matt von einem einzigen Thurm u. s. könnten dann gar nicht existiren, wenn jenes **remis** der Schwächlinge überall gelten sollte. Vergl. §. 17.

Schach. Dieses Warnungswort muß jedesmal dem Gegner zugerufen werden, wenn man eine Figur so gezogen hat, daß man mit derselben auf den nächsten Zug den feindlichen König nehmen könnte, und versteht also unter diesem Zurufe dem feindlichen Könige Schach zu geben oder zu bieten. Da in dem Verluste des Königs der Verlust des Spiels besteht, so ist der Gegner, dessen Könige Schach geboten wurde, genöthigt, seinen König aus dem Schach zu setzen und ihn dadurch zu retten, welches durch einen der nachstehenden Züge geschieht, und zwar:

1) er setzt den König auf ein anderes, nicht bedrohtes Feld, oder setzt

2) eine Figur zwischen die schachbietende feindliche Figur und den bedrohten König, falls derselbe nicht durch einen feindlichen Bauer, gedeckten Laufer, Thurm oder Springer in's Schach gerathen ist. Oder

3) der bedrohte Gegner nimmt die schachgebende Figur mit einer von den seinigen, oder endlich

4) der bedrohte König selbst nimmt die ihn schachgebende feindliche Figur, was er jedoch nur dann kann, wenn die schachbietende feindliche Figur ungedeckt steht, d. h., wenn sie von keiner andern ihr befreundeten Figur vor dem Wegnehmen geschützt ist. Z. B., unser König stehe in e1, ein feindlicher Bauer kommt nach d2 und bietet ihm hier Schach; diesen Bauer würde der bedrohte König nicht nehmen können, wenn entweder a) ein anderer feindlicher Bauer auf c3, oder b) die feindliche Königin, oder auch ein feindlicher Thurm auf der offenen Felderreihe dd steht; oder c) wenn der Bauer auf d2 von einem feindlichen Springer auf b1, b3, c4, e4, f3 oder f1, wie auch, wenn er von der feindlichen Königin oder einem feindlichen Laufer auf ei-

ner der beiden Linien e 5 oder c 6 geschützt wäre.

Kann der bedrohte (im Schach stehende) König durch keinen der hier angegebenen vier Züge aus seiner bedrohten Stellung gesetzt werden, so ist er matt oder schachmatt, wodurch das Spiel geendigt ist, und derjenige, dessen König matt gesetzt wurde, die Schachpartie verloren hat, wenn er auch noch keine einzige Figur verloren hätte. Man muß also den feindlichen König durch kluge Züge in eine solche Stellung treiben, daß er nicht nur in das Schach kommt, sondern auch von hier aus zu seiner Befreiung keinerlei Zug mehr thun kann, ohne wieder von Neuem in Schach zu gerathen. — Obgleich man den feindlichen König durch jede Figur in Schach setzen (oder ihm Schach geben) kann, so darf dies doch nicht mit dem eigenen Könige geschehen, weil derselbe sonst vom feindlichen Könige in's Schach gerieth und von demselben genommen werden könnte.

Blindes Schachmatt (oder Matt) nennt man, wenn man den feindlichen König schachmatt gemacht, ohne es selbst bemerkt und ohne die Erinnerung: „Schach dem Könige!" vorausgeschickt zu haben.

Doppeltes Schach entsteht, wenn dem Könige durch einen Zug von zwei feindlichen

Figuren zugleich Schach gegeben wird, wo er sich ergeben muß, falls er seinen Platz nicht ändern, oder eine der beiden ihm schachbietenden Figuren nehmen kann, ohne sich dadurch von einer andern auf's Neue in's Schach gesetzt zu sehen.

Verdecktes oder verborgenes Schach nennt man diejenige Lage, wenn zwischen unserm Könige und einer feindlichen Figur, z. B., der Königin, dem Thurm oder Laufer des Gegners, in der Richtung der Angriffslinie, noch eine zweite feindliche Figur steht, durch deren Wegziehung unser König von der erstern oder hinteren feindlichen Figur Schach bekommt.

Immerwährendes oder ewiges Schach nennt man, wenn der König sich in einer solchen Stellung befindet, daß ihm von den feindlichen Figuren auf jeden Zug Schach geboten werden kann, doch, ohne daß jene Figuren im Stande wären, ihn (den König) matt zu stellen. Gewöhnlich geschieht dies mit der Königin, die der Unterstützung einer andern Figur beraubt ist, und eine solche Schachpartie muß nothwendig unentschieden bleiben, weil ein ewiges Schach nur als Nothhülfe in der Ueberzeugung gegeben wird, daß man die Partie nicht mehr gewinnen könne, und man sich doch nicht der Gefahr aussetzen will, sie zu verlieren.

Schachpatt, s. Patt.

Schachsteine, soviel, als Schachfiguren.

Steine, s. Schachsteine.

Touchiren heißt einen Schachstein, den man ziehen oder nehmen will, nur berühren und ihn wieder fahren lassen, um einen andern zu rücken; vgl. §. 17.

---

§. 17. Von den bei dem Schachspiele gebräuchlichen Gesetzen.

Es ist absolut nothwendig, daß jedes gesellschaftliche Spiel seine bestimmten Gesetze und Ordnungen habe, damit Streitigkeiten möglichst vermieden werden und zweifelhafte Fälle, ohne Widerrede, sofort zur Entscheidung gelangen können. Es sind daher auch für das Schachspiel seit langer Zeit schon klare Gesetze und Ordnungen gegeben und festgestellt worden, die keinen andern Zweck haben, als dadurch allem Hader, Zank und Zwist vorzubeugen, dem Unbestimmten und Ungewissen möglichste Bestimmtheit und Gewißheit zu geben, und falschen Ansichten, vorgefaßten Meinungen, oft nur auf irriges Ehrgefühl gegründeten hartnäckigen Behauptungen ein Ziel zu setzen, und jeder vernünftige Schachspieler wird solche gern anneh-

men und sich darnach verhalten. Diese auf Vernunft gegründeten, durch Gewohnheit und Herkommen geheiligten, durch die lange Praxis der besten Spieler bewährten und durch den Befall der berühmtesten Schriftsteller bestätigten Satzungen können daher als Norm gelten und lassen sich auf folgende Fälle in Anwendung bringen:

1) Das Schachbret muß so gestellt werden, daß ein jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Hand hat und die Schachsteine oder Figuren in derjenigen Ordnung zu stehen kommen, wie solche in §. 6 angegeben worden ist.

2) Vor Anfang einer Schachpartie müssen die Spieler unter sich insonderheit bestimmt verabreden:

a. Wie hoch oder um welchen Preis die Schachpartie gespielt werden solle;
b. ob einer dem andern eine Figur vorausgeben wolle;
c. ob mit 1 oder 2 Bauern 1 oder 2 Schritte anzuziehen sei;
d. ob jeder andere Bauer auch 2 Schritte von seiner anfänglichen Stellung aus gehen dürfe;
e. ob der Königin auch Schach geboten werden solle;
f. wie es gehalten werden solle, wenn ein Bauer die letzte Felderreihe erreicht; und endlich

g. ob für die andern unbekannten Fälle ein bestehendes Reglement zur festen Entscheidung angenommen werde?

3) Da der erste Zug Vortheil gewährt, so wird gemeiniglich darum geloos't, und dies kann dadurch geschehen, daß man zwei Bauern von verschiedener Farbe in die beiden Hände einzeln verschließt und seinen Gegner wählen läßt. Wird nicht geloos't, so hat die weiße Farbe dann immer den ersten Zug. Hat man aber schon gespielt, so zieht derjenige an, welcher zuletzt Sieger gewesen ist. Wer aber einen Stein vorgiebt, hat stets den Vorzug des ersten Zugs, es wäre denn, daß beide Spieler ein Anderes deßhalb beredet hätten.

Richtiger wäre es, wenn bei einem zweiten Spiele die verlorene Partie den ersten Zug hätte, oder wenigstens abgewechselt würde, so daß, wenn im ersten Spiele die weißen Steine gezogen haben, bei dem zweiten die schwarzen anziehen und so abwechselnd fort. Auch in der Farbe der Steine selbst müßte ein Wechsel Statt finden, damit jeder mit der Königin zur rechten und zur linken Hand zu spielen bekommt.

Derjenige, welcher seinem Gegner eine Figur vorgiebt, erhält dafür den ersten Zug, wenn es nicht anders verabredet worden.

4) Jeder Spieler thut nur immer einen Zug um den andern, doch kommt es auf Vertrag an, bei Eröffnung des Spiels zwei Bauern einen oder zwei Schritte ziehen zu dürfen. Das Rochiren gilt für einen Zug.

5) Wenn man zu Anfang eines Spiels einen Bauer oder einen andern Stein, mit Ausnahme des Königs, aufzustellen vergessen hat, so kommt es auf den Gegner an, ob das Spiel von Neuem angefangen, oder der vergessene Stein aufgestellt und sodann im Spielen weiter fortgefahren werden soll. Dies ist auch der Fall, wenn man einig geworden ist, dem Gegner einen Bauer oder andern Stein vorgeben zu wollen und solches bei dem Anfange des Spiels zu thun vergessen hat. Hier kommt es auf denjenigen, welchem diese Vergessenheit zum Nachtheile geworden ist, an, das Spiel fortzusetzen oder von Neuem anzufangen.

6) Ein touchirter oder berührter Stein muß gezogen werden, und ein fortgesetzter Stein ist gezogen, es wäre denn, daß der Spieler bei'm Berühren seines Steins gesagt hätte: **J'adoube**, oder: Ich berühre! In diesem Falle kann der noch zwischen den Fingern befindliche Stein wieder zurückgenommen und an einen andern Ort gesetzt, oder dafür ein anderer gezogen werden. Ist aber der Stein einmal gezogen und die Fin-

ger haben ihn verlassen, so kann er nicht mehr zurückgenommen werden.

Viele Spieler haben unter sich die Regel angenommen, den Stein, ohne weitere Bemerkung, so lange für nicht gezogen zu halten, als ihn die Finger noch berühren.

7) Wenn man einen Stein seines Gegners berührt, ohne das Wort: **J'adoube!** auszurufen, so hat er das Recht, zu verlangen, diesen Stein zu nehmen, und wenn er nicht genommen werden kann, so soll derjenige, welcher ihn berührt hat, gehalten sein, seinen König zu ziehen, wenn ihm dies möglich ist und derselbe dadurch nicht in das Schach geräth.

8) Wird ein Stein durch Versehen oder Zufall auf eine falsche Art bewegt und der Gegner bemerkt es, ohne noch gezogen zu haben, so muß solcher Zug zurückgethan und dafür der König gerückt werden, wenn kein Hinderniß im Wege liegt. Wird aber der fehlerhafte Zug vom Gegner erst dann bemerkt, wenn er bereits selbst schon ein= oder mehremal gezogen hat, so bleibt es dabei uud keiner von beiden kann seine Züge zurückthun.

9) Kommt einer von beiden Läufern, deren jeder auf seiner Farbe bleiben muß, durch Versehen auf ein Feld von entgegengesetzter Farbe zu stehen, z. B., der schwarze auf ein weißes,

der weiße auf ein schwarzes Feld, wo dann entweder zwei schwarze oder zwei weiße Läufer auf einer Seite vorhanden wären, so ist der Gegner berechtigt, den einen oder den andern nach Belieben wegzunehmen und auf die rechte Farbe zu bringen, und zwar dahin, wo er von Haus aus gestanden, und sollte dieser Platz bereits durch einen andern Stein besetzt sein, auf einen willkürlich andern Ort von der rechten Farbe.

10) Wird ein Stein durch Versehen weiter gesetzt, als er gehen kann, so kommt es bloß auf den Gegner an, den Zug gelten zu lassen oder nicht. Wenn aber ein Stein durch Versehen oder Zufall verschoben oder umgeworfen worden ist, so muß er wieder auf sein rechtes Feld gestellt werden.

11) Wird ein Stein berührt, den man nicht ziehen kann, oder wenn man ihn zöge, der eigne König dadurch in das Schach kommen würde, so ist man verbunden, den König zu ziehen, und kann dieser nicht gezogen werden, so soll erst in diesem Falle der begangene Fehler ohne Folge sein.

12) Jeder Bauer hat das Recht, von seiner ersten Stelle aus einmal für allemal zwei Schritte zu thun, aber nur dann ohne Nachtheil, wenn das zu überspringende Feld von keinem feindlichen Steine bestrichen wird; denn muß er, um zwei

Schritte zu thun, z. B., vor einem feindlichen Bauer vorbeigehen, der ihn hätte nehmen können, wenn er nur einen Schritt gegangen wäre, so kann ihn dieser feindliche Bauer nehmen, auch wenn er zwei Schritte thut; vgl. §. 13.

13) Ein jeder sogenannter Bauer, welcher bis auf das achte oder letzte entgegengesetzte Feld des Schachspielbretes vorrückt, muß dafür gegen die Königin oder einen andern Officier, wiefern nämlich dem Spieler, dem der Bauer gehört, eine Königin, ein Thurm oder anderer Officier fehlt, ausgetauscht werden. Ist aber noch keiner von diesen Steinen zu ersetzen nöthig. welches jedoch wohl kaum der Fall sein dürfte, so bleibt der bis in das letzte Feld vorgerückte Bauer so lange außer Thätigkeit stehen, bis ein Officier fällt, zu dessen Rang er nun gelangt; ist aber, bis dieser Fall eintritt, allen möglichen Gefahren ausgesetzt, und sollte der Bauer durch Zug oder Schlagen ein schwarzes letztes Feld erreichen, dem Spieler aber kein anderer Officier, als nur ein weißer Läufer fehlen, so kann er jenen nicht zu zu diesem erheben, sondern muß warten, bis der schwarze Läufer oder ein anderer Officier verloren geht, und so ist es auch, wenn der Bauer ein weißes letztes Feld erreicht und kein anderer Officier, als nur ein schwarzer Läufer mangelt.

In Frankreich und bei vielen Schachspielern anderer Länder ist es gebräuchlich, den bis in des Gegners erste Felderreihe vorgedrungenen Bauer nach Belieben und Willkür zu einer Königin oder einem andern Officier machen zu können, auch sogar, wenn die Officiere noch vorhanden wären, zu deren Rang man den Bauer erheben will. Wer aber die wahre Natur des Schachspiels kennt, welches mit dem Damenspiele, das mehre Damen gestattet, durchaus in keine Parallele gestellt werden kann, wird das Lächerliche und Thörichte dieses Gebrauchs sogleich einsehen. Das Schachspiel kennt für jede besondere Partie keine zwei Feldherren, keine drei Thürme, keine zwei schwarzen, keine zwei weißen Läufer, keine drei Springer, und es hat keine Figuren dafür, auch keinen angemessenen Raum auf seinem Brete für ihre Bewegung. Sollte daher der äußerst seltene und vielen Schachspielern wohl in ihrem Leben nie vorgekommene Fall eintreten, daß ein Bauer die Officierreihe gewinnt, ehe noch ein Officier verloren ist, so muß er so lange unthätig stehen bleiben, bis ein solcher geschlagen wird, in dessen Würde er treten kann. Erreicht der Bauer ein schwarzes Feld, und es ist nur der weiße Läufer verloren, so kann ihm ebensowenig geholfen werden, er muß

warten, bis der schwarze Läufer oder ein anderer Officier verloren geht, ist aber bis dahin allen möglichen Kriegsgefahren ausgesetzt. Die Natur des Schachspiels erlaubt es niemals, willkürlich eine Figur von dem Felde, wo sie steht, zu verrücken; unabänderlich steht jeder Stein da, wo ihm sein Platz angewiesen ist, oder wohin er, nach den bestehenden Gesetzen und bestimmten Regeln, gezogen werden kann. Ein weißer Läufer kann niemals als ein schwarzer und ein schwarzer nie als ein weißer gebraucht werden, und zwei schwarze oder zwei weiße Läufer, drei Springer, drei Thürme rc. sind ein Unding. Der bis zum letzten Felde vorgerückte Bauer muß also in dem, jedoch noch weit seltnern Falle, wo kein Officier, nur ein Läufer von entgegengesetzter Farbe fehlt, so lange in Geduld verharren, als der Tod eines Läufers von entsprechender Farbe oder eines andern Officiers seine Erhebung möglich macht.

14) Wenn der König rochirt (vergl. §. 8), so darf er nicht mehr, als zwei Felder in gerader Linie, entweder rechts oder links (vorausgesetzt, daß die Felder leer sind, und weder der König noch der Thurm seinen Platz schon verändert hat, oder ersterm Schach geboten worden ist, für den Augenblick in Schach steht und über

ein bedrohtes Feld zu gehen hat), hinschreiten, d. h., der Thurm, mit dem er rochirt, wird auf das Feld gestellt, das unmittelbar an das Feld des Königs stößt, und der König geht über eben dieses Feld hinweg und lagert sich an die andere Seite des Thurms, mit andern Worten: der König marschirt über zwei Felder nach dem Rochen, mit dem er rochiren will, zu, und dieser stellt sich an die Seite des Königs, wo derselbe hergekommen ist.

Nach der alten Art zu rochiren, die in vielen Ländern gebräuchlich war und es an verschiedenen Orten noch ist, stand es dem Spieler frei, seinen König und Thurm auf eins von den Feldern, die in dem Zwischenraume vom Könige bis zum Thurme, mit Inbegriff der beiden Felder dieser Steine selbst, befindlich sind, zu setzen, wie er es für gut fand.

15) Wenn der König in Schach steht, kann er, wie schon mehrmals bemerkt, nicht rochiren, ebensowenig, wenn er schon gezogen, oder ihm im Vorbeigehen Schach geboten worden ist; er kann auch nicht mit dem Thurme rochiren, den man schon von seiner Stelle gerückt hat; ebensowenig, wenn der Thurm oder der König über ein vom Feinde bestrichenes Feld gehen muß. Rochirt ein Spieler, wenn er es nicht kann und darf, so ist er gehalten, entweder den berührten

Thurm oder den König nach des Gegners Gutdünken zu ziehen.

16) Wenn ein Spieler Schach giebt, ohne davon den Gegner mit den üblichen Worten: „Schach dem König!" in Kenntniß zu setzen, so soll letzterer nicht gehalten sein, den König aus dem Schach zu rücken, und ihm freistehen, so zu spielen, als wenn gar kein solches Schach vorhanden wäre. Wenn aber jener auf diesen Zug erst „Schach!" sagte, so soll ein jeder seinen zweiten oder letzten Zug als falsch gespielt zurücknehmen, und der im Schach stehende Spieler seinen König aus dem Schach setzen.

Ein diesseitiger Fehler darf dem Gegner durchaus nicht zum Nachtheile gereichen, und ein Fehler ist es, den Zuruf: „Schach dem Könige!" zu unterlassen, oder zu vergessen, wenn der König in den Schach gesetzt wird. Es ist daher zwar allerdings richtig, daß dem in das Schach gebrachten feindlichen König in diesem Falle kein Nachtheil erwächst, aber nicht nothwendig, daß sich der König ein nachgeholtes Schachrufen gefallen lassen soll und geschehene Züge ungültig sein und zurückgethan werden sollen, vielmehr ist es besser und richtiger, daß Alles in dem gegenwärtigen Zustande verbleibt, das unterlassene Schachrufen ignorirt wird, und wenn schon ein Zug geschehen, er

ohne alle Folgen bleibt, bis der König durch einen andern Zug desselben oder eines andern Steins mit dem fraglichen Zurufe in ein neues Schach geräth.

17) Wenn uns der Gegner „Schach!" zuruft, ohne es zu geben, und wir hierdurch verleitet worden sind, unsern König oder sonst einen Stein zu berühren, oder wohl gar zu ziehen, so ist es uns erlaubt, den letzten Zug zurückzunehmen, so lange der Gegner den vorhabenden Zug noch nicht gethan hat.

18) Wenn man einen Stein berührt hat, den man nicht ziehen kann, ohne sich in's Schach zu setzen, so ist man verbunden, seinen König zu ziehen; kann man dies Letztere aber nicht, so soll erst für diesen Fall der begangene Fehler ohne Folge sein

19) Derjenige, welcher in der Lage ist, sich ein immerwährendes Schach geben lassen zu müssen, sei es aus dem Grunde, weil er sich nicht mehr gegen das Schach decken kann, oder weil er augenscheinlich in der Gefahr wäre, durch jeden andern Zug matt werden zu müssen, hat das Recht, diese Partie (dieses Spiel) als unentschieden aufzuheben, wofern sich der Gegner nicht erklärt, von dem immerwährenden Schach (bieten) abzustehen.

20) Kann man keine Steine mehr ziehen, und ist auch der König so in die Enge getrieben, ohne selbst im Schach zu stehen, daß er keinen Schritt mehr thun kann, ohne in das Schach zu kommen, so ist er nicht Schachmatt, sondern Schachpatt, und das Spiel ist in Frankreich und in mehren andern Ländern unentschieden oder remis, d. h., kein Spieler hat gewonnen und keiner verloren. In England gewinnt sogar der schachpatte König das Spiel, weil der gemeiniglich stärkere Gegner für den unverständigen Gebrauch seiner Uebermacht gestraft zu werden verdient. Wenn dies auch zu hart und ein remis unbillig sein sollte, ob es gleich durch lange Gewohnheit, Uebereinkunft und Entscheidung der berühmtesten Schriftsteller (z. B., des Calabovis ꝛc.) als Gesetz festgestellt worden ist, so kann es nur gerecht sein, daß dadurch das Spiel für den Gegner, dessen König patt gesetzt worden, nur halb verloren ist.

21) Macht der Gegner den feindlichen König matt, ohne zu sagen: Schachmatt! oder vielmehr, ohne es selbst zu sehen oder zu wissen, so hat er, streng genommen, das Spiel auch nur halb gewonnen.

22) In allen Endigungen der Spiele, wo der eine Spieler nicht im Stande zu sein scheint, ein mögliches Matt zu machen, z. B., Matt vom

Springer und Läufer gegen den König, oder Matt vom Thurm und Läufer gegen den König u. s., soll auf Ansuchen des Gegners der Schluß des Spieles auf eine gewisse Anzahl, höchstens 50 Züge, die jeder Theil thut, festgesetzt werden, und wenn diese geschehen sind, so soll das Spiel als ein solches angesehen werden, das weder gewonnen noch verloren worden (also **remis**) ist.

23) Ist es einmal der einzige Zweck des Schachspiels, den König matt zu setzen, so muß es auch, zur Erreichung desselben, erlaubt sein, dem Gegner alle seine Steine zu rauben; keine Partie sollte also, in welcher der König geplündert oder entblößt (depouillirt) worden wäre, und wo der eine Spieler die Möglichkeit noch vor sich hätte, das Spiel zu gewinnen, auf **remis** gespielt werden. Allein diese Vorschrift, so sehr sie mit der Vernunft übereinstimmt, ist an mehren Orten und von vielen Schachspielern durch Herkommen, durch gemeinschaftliche Uebereinkunft und durch den, wiewohl falschen, Grundsatz: ein depouillirter König müsse, weil er zu ohnmächtig sei, sich gegen weitere Angriffe zu schützen, das Spiel **remis** oder unentschieden machen, durchlöchert und beschränkt worden. Philidor, auch Gustav Selenus, Philipp Stamma, sowie Hirschel u. A., würden gewiß in ihren über die Schachspielkunst heraus-

gegebenen Schriften und angehängten Musterspielen dieser Meinung beigetreten sein und nichts weniger, als das Gegentheil behauptet haben, wenn nicht das in jedem Spiele gleich sein sollende Verhältniß oder der jeder Seite zugestandene billige Vortheil außerordentlich darunter leiden würde. Denn warum soll ein Spiel, dessen Gewinn und Verlust von keinem Zufalle oder Glückswechsel, wohl aber von der Geschicklichkeit oder Ungeschicklichkeit und oft von einer einzigen kleinen Unachtsamkeit abhängt, für unentschieden erklärt werden, in welchem offenbar der eine Theil so schlecht gespielt hat, daß er sich alle diejenigen Figuren, welche zur Beschützung des Königs schlechterdings nothwendig waren, aus Unkunde oder Unvorsichtigkeit wegnehmen ließ, dem andern Theile, welchem dieselben an der baldigen Erreichung seines Endzwecks hinderten, auch wohl unter Umständen noch gefährlich hätten werden können, das Recht benommen werden, den auch aller seiner Steine beraubten König noch Schachmatt zu setzen und sich so den Gewinn der Partie vollkommen zuzueignen?! Ein Spiel kann wohl nicht eher für **partie remis** oder unentschieden, nach den einmal angenommenen und festgesetzten Regeln, mit Recht erklärt werden, als wenn es einem Spieler bei aller angewendeten Geschicklichkeit und angestrengter Aufmerksamkeit unmög-

sobald sich dieser bei mehr oder weniger Steinen durch gute Gegenzüge in eine so vortheilhafte Lage zu versetzen oder darin zu erhalten weiß, daß er mit vereinten Kräften, ohne jedoch im Stande zu sein, die Partie selbst zu gewinnen, das bedrohende Schachmatt abzuhalten vermag; ferner, wenn Schachpatt eintritt und der eine Theil, ohne daß es vom andern verhindert werden kann, unaufhörlich Schach bietet. Mehre Beispiele, wie von gleich geschickten Spielern, bei'm Besitze von verschiedenen Officieren und mehr oder weniger Bauern, das Spiel gewonnen werde, oder für unentschieden zu erklären sei, führt Philidor in seiner „practischen Anweisung zum Schachspiele ꝛc.", auch Koch in seiner „Schachspielkunst ꝛc." u. a. m. an.

---

§. 18. Allgemeine und besondere, bei dem Schachspiele vorkommende, auf eine lange Erfahrung oder Praxis gegründete Regeln.

Es ist keinem Zweifel unterworfen, daß auch bei dem Schachspiele solche Regeln, welche sich auf eine lange Erfahrung stützen, sowohl dem Anfänger, als auch demjenigen, welcher schon mehre Uebung darin erlangt hat, großen Nutzen und Vortheil bringen können, wenn solche nur

lich wird, seinen Gegner schachmatt zu machen, gehörig aufgefaßt und eingesehen, auch bei den vorkommenden Fällen richtig und zweckmäßig angewandt werden. Wie bei andern Künsten und Wissenschaften, lassen sich auch hier die aus der Praxis des Schachspiels herfließenden Regeln und Vorschriften in allgemeine und in besondere ebenfalls abtheilen, und wir wollen daher hier von beiden handeln.

A. Allgemeine Regeln.

1) Von großer Wichtigkeit ist bei dem Anfange eines Schachspiels die Eröffnung desselben. Fast allgemein läßt man als ersten Zug den Bauer des Königs zwei Schritte vorwärts gehen, und der Gegner kann nichts Besseres thun, als seinen Königsbauer ebenfalls zwei Schritte vorwärts zu rücken, wodurch sich beide Bauern einander vorläufig nicht schaden können; dadurch erhält die Königin und der eine Läufer freien Spielraum. Weniger vortheilhaft bei dem Anzuge sind die Bauern vor der Königin oder den Läufern. Der nächste beste Zug ist, den Läufer des Königs drei Schritte vorwärts gehen zu lassen, in welcher Stellung er den Bauer des feindlichen Läufers bedroht, auf welchen mei-

stens der erste Angriff gemacht wird, wobei die Königin gute Dienste leisten kann. Alle übrigen Züge, die nach und nach theils mit gemeinen Soldaten, theils mit Officieren geschehen, um bedrohte Steine zu decken oder einen Angriff zu formiren, lassen sich nicht bestimmen, sondern hängen von denen des Gegners ab; doch kann man die allgemeine Regel geben, die Officiere nicht allzufrühzeitig und ehe das Spiel auf diese Weise eröffnet worden ist, in das Gefecht zu führen, damit sie nicht von den gemeinen Soldaten des Gegners zurückgetrieben werden, denn jeder Rückzug ist mit effectiven Nachtheilen verbunden und begünstigt das Vorrücken der feindlichen Truppen. Alles muß im Anfange auf gehörige Oeffnung, auf gute Deckung der zuerst gezogenen Steine und zugleich auf Sicherstellung des Königs hinauslaufen.

2) Wird mit zwei Bauern der Feldzug eröffnet, so werden gewöhnlich die, welche vor dem König und dem Feldherrn stehen und welche sich leicht durch die Bauern der beiden Läufer, wenn sie einen Schritt vorwärts gehen, decken lassen, zwei Schritte vorgeschoben, wodurch nicht allein dem Feldherrn, sondern auch den beiden Läufern freie Bahn gemacht und zugleich die Stärke der gemeinen Soldaten in das Centrum gebracht wird; nur muß man sich hüten, einen

von beiden zu ziehen, ehe und bevor der Gegner Gelegenheit giebt, einen gegen den anderu umzutauschen.

3) Schon während der Eröffnung des Spiels muß man darauf denken, einen Plan, wie man den feindlichen König am schnellsten und sichersten gefangen nehmen kann, zu entwerfen, und bei der Stellung der Steine soviel, als nur möglich ist, darauf Rücksicht nehmen. Die erste Haupteigenschaft eines guten Plans besteht darin, daß ihn der Gegner nicht merkt, die zweite darin, daß derselbe gut berechnet ist. Merkt der Gegner den Plan, so darf man ihn nicht hartnäckig verfolgen, und wird er vereitelt, so soll man denselben nicht von Neuem auf ähnliche Art anzulegen versuchen, denn ein entdeckter Plan, der mit eigensinniger Beharrlichkeit verfolgt wird, macht nicht nur das Spiel verloren, sondern man muß stets einen andern Plan ausdenken, und mit jemehr Feinheit und Sicherheit derselbe entworfen ist, desto gewisser wird er zum erwünschten Ziele führen. Dies ist aber keine so leichte Sache, weil nicht allein die eignen Züge, sondern auch diejenigen, welche der Gegner mit ziemlicher Wahrscheinlichkeit dagegen thun möchte, dabei iu Beachtung kommen müssen. Am sichersten wird ein Plan gelingen und ein gehofftes Resultat bewirken, wenn derselbe so angelegt ist,

daß einestheils nur solche geringe Steine, welche die Aufmerksamkeit des Feindes wenig in Anspruch nehmen, zur Hülfe dienen und die bessern, vornehmlich der Feldherr und die Thürme, dabei ausgeschlossen bleiben, anderntheils die Steine, welche den Angriff thun sollen, so maskirt und hinter andere gleichgültige Figuren versteckt werden, daß der Gegner irre geleitet wird und er die wahre Absicht nicht vermuthet. Sind dann die zum Plane gehörigen Züge mit Sicherheit berechnet, worin die Hauptkunst des Schachspiels liegt, so opfert der feine Spieler nicht selten die besten Steine gern auf, wenn davon die Erreichung des Ziels abhängt, und der dadurch irre geleitete Gegner sieht plötzlich seinen König schachmatt, während er zu gewinnen glaubte.

4) Kein Zug darf ohne Ueberlegung und Zweck geschehen, ohne deutlich einzusehen, warum man ihn thut, ohne zu wissen, ob nicht der letzte Zug des Gegners mit Gefahr verbunden ist, ohne genau untersucht und berechnet zu haben, ob der Gegner nicht dagegen Züge thun kann, welche Nachtheil und Schaden bringen. Vorzüglich hat man sich stets vor den feindlichen Springern in Acht zu nehmen, welche doppelt Schach sowohl dem König, als auch dem Feldherrn bieten können, und wenn dann der schachbietende Springer nicht genommen werden kann oder gedeckt ist,

so geht immer der Feldherr und mit ihm meist das Spiel verloren. Die Springer können aber auch zwei andere Steine von Werth zu gleicher Zeit angreifen, und wenn sie nicht gehörig gesichert sind, so wird immer einer davon zur gewissen Beute. Ist daher ein feindlicher Springer in der Nähe, so halte man weder den König und den Feldherrn, noch den König und andere Hauptsteine auf Feldern von einerlei Farbe, hüte sich auch, daß zwei Officiere von einem gedeckten feindlichen Bauer zu gleicher Zeit angegriffen werden, oder den König mit dem Feldherrn auf eine und dieselbe offene, von Bauern und andern Steinen entblößte Linie zu bringen, denn nicht selten wird bei'm Schachbieten der Feldherr eingebüßt, und das Spiel ist dann, wenn sich beide Spieler nur einigermaßen gleich sind, unwiderbringlich verloren.

5) Sind feindliche Steine zu nehmen, so untersuche man erst, welcher den meisten Nutzen und Vortheil bringt, ob das Schlagen ohne Gefahr und Nachtheil geschehen könne, ob keine Absicht oder List darunter verborgen liege, ob der Gegner aus Ueberlegung und Vorsatz, oder aus Nachlässigkeit und Versehen, oder aus Nothwendigkeit und Zwang die Steine preisgegeben und verliere. Es ist nicht immer wohlgethan und Gewinn, einen Stein zu schlagen; es ist möglich

und schon oft vorgekommen, daß der geschickte Gegner den Feldherrn mit Fleiß aufopfert und dadurch matt macht. Wenn es aber auf den Umtausch der Steine ankommt, so muß man allemal zuerst nehmen, denn man kommt dadurch dem Gegner um einen Zug zuvor, welches, wie der erste Zug, ein Vortheil ist, und ist ein Stein nicht mehr zu retten, so suche man ihn durch einen andern Zug zu vergüten, um auch einen Stein des Gegners zu erobern, oder die Stellung seines eignen Spiels zu verbessern. Steine von gleichem Werth, ohne besondere Absicht, gegen einander aufzuopfern, ist ganz gegen den Geist des Schachspiels: jedoch giebt man gern gleich gegen gleich, oder einen bessern Stein gegen einen geringern hin, wenn letzterer sehr schädlich werden kann, oder in einer besondern Action begriffen und auf keine andere Art zu vertreiben ist; denn die Erfahrung hat hinlänglich dargethan, daß ein sogenannter Bauer, der bei einem Angriffe die Hauptrolle spielt, im Schachspiele einen weit größern Werth, als der beste Officier hat, der in seiner Stellung keinen Nutzen bringt, einen müssigen Zuschauer macht, oder nur unvollkommen deckt.

6) Es ist eine allgemeine Hauptregel, jeden Stein gehörig zu decken. Steht gegen einen gedeckten Stein ein feindlich doppelt gedeckter, so

muß man den eignen ebenfalls doppelt, nach Umständen selbst mehrfach decken. Großer Nachtheil und oft Verlust des ganzen Spiels kann dadurch entstehen, wenn zwei, drei oder mehre feindliche Officiere auf einen und denselben Platz Absichten verrathen, zumal, wenn der König in der Nähe sich befindet. In diesem Falle muß der bedrohte Platz, so stark und gut, als nur möglich ist, gedeckt, oder derselbe durch Zwischenstellung eines Bauern oder eines gedeckten Officiers von minderer Wichtigkeit gesichert werden. Ueberhaupt ist es Regel, die bessern Steine stets mit schlechtern und niemals die schlechten mit bessern zu decken, denn deckt der Gegner seinen geringern Stein mit einem andern geringern, so kann man den eignen bessern nicht zum Nehmen gebrauchen, ohne daß er wieder geschlagen wird. Entweder verliert man durch eine schlechte Deckung einen bessern Stein, oder setzt sich in eine solche Lage, daß die eignen Steine nicht mit Vortheil bewegt und gebraucht werden können, und solche gebundene, der freien Willkür entzogene Steine haben wenigen, fast keinen Werth und sind wie bloße Wachtposten zu betrachten, die örtlich zwar Sicherheit leisten, aber ohne Effect für das Ganze sind.

7) Niemals dürfen Steine so sehr gehäuft werden, daß sie die freie Bewegung hindern.

Auch verdoppelte Bauern müssen möglichst vermieden werden, und nur dadurch, daß ein verdoppelter Bauer mit andern verbunden wird, läßt sich die gewöhnlich daraus entspringende Nachtheiligkeit und Schädlichkeit vermeiden. Man suche dagegen die Steine des Gegners zu häufen, welches umsomehr gelingen wird, wenn er seine Officiere zu früh in das Spiel bringt, sodann von den vorrückenden Bauern zurückgetrieben und dadurch in einen engern Platz eingeschlossen wird. Häuft sich das eigne Spiel, ohne es verhindern zu können, so müssen die lästigen, im Wege stehenden, Steine durch Tausch gegen andere von gleichem Werthe weggegeben werden.

8) So wenig man Steine übermäßig häufen soll, ohne dadurch einen wohl überlegten Plan zu bezwecken, ebensowenig dürfen Steine in eine isolirte (einzeln stehende), ganz getrennte oder gehemmte Lage kommen. Einzelne, getrennte, ohne Verbindung oder Unterstützung zu weit vorgerückte Bauern sind, weil sie nicht zurückgehen können, meistens verloren, und auch feststehende Steine, die weder vorwärts noch zurück können, sind nicht viel besser, als verloren, oder verursachen nicht selten dadurch großen Nachtheil, daß sie andern, nützlichern Steinen im Wege stehen. Das ganze Bestreben eines jeden Spielers muß

dahin gerichtet sein, die Communication der feindlichen Steine zu hemmen, seine Bauern zu trennen; denn wer von beiden Spielern zuerst die Bauern des Gegners, da wo sie am stärksten sind, auseinander zu trennen vermag, wird meistens das Spiel gewinnen. Kann man es nicht verhüten, von einander abgesonderte Bauern zu haben, so muß man immer den stärkern Haufen zu vermehren suchen, indem man soviel Bauern, als möglich, auf die Mitte des Schachbrets bringt und sie daselbst in der Verbindung miteinander zu erhalten trachtet.

9) Der Angriff ist in der Regel immer mit wesentlichen Vortheilen verbunden, beschränkt den Gegner auf seine Vertheidigung und hindert ihn, einen Plan anzulegen und zu verfolgen. Jeder Angriff ist aber fehlerhaft und kann nachtheilig werden, wenn er zu frühzeitig, ehe noch die Bauern vorgerückt sind und sowohl durch sich selbst, wie auch durch unsere Hauptsteine (Officiere) gut unterstützt sind, oder mit zu wenigen und solchen, die nicht gehörig vereinigt siud, unternommen wird. Dann aber muß der Angriff, wenn die Officiere schon größtentheils im Spiele sind und ein guter Plan zum Grunde liegt, mit Energie, Nachdruck und Standhaftigkeit geschehen, und man darf sich durch keine kleinen Nebenvortheile, die nur zu Seitenschritten verleiten und gewöhn-

lich mehr Schaden, als Nutzen bringen, durch keine Lockspeise, welche der Gegner absichtlich hinstellt, darin aufhalten und stören lassen. Man spielt nicht, um Steine zu nehmen, sondern, um matt zu machen. Es ist auch schlecht gespielt, dem König ohne Kraft und Nachdruck Schach zu bieten, sofern nicht eine besondere Ursache, z. B., den König am Rochiren zu verhindern oder auf ein gewisses Feld zu bringen, zum Grunde liegt. Kann der Gegner den schachbietendeu Stein dadurch, daß er einen andern vorschiebt, zurücktreiben, so ist ein Zug verloren und der Feind erlangt den Vortheil, vorrückrn und angreifen zu können. Gar viele Spieler verlieren die Partie, weil sie früher angreifen, bevor alle eigne Bauern sowohl durch sich selbst, als auch durch befreundete Hauptsteine gut gedeckt und hinlänglich unterstützt sind, ohne Plan und Nachdruck zu Werke gehen, zwecklos Schach bieten, sich aus ihren Verschanzungen zurücktreiben lassen und mit Verlust die Defensive ergreifen müssen. Alle ohne Ueberlegung und Vorsicht begonnenen Angriffe schlagen fehl und gereichen fast immer zu eignem großen Schaden.

10) Man treffe bei Zeiten durch zweckmäßige Anzüge der Steine Anstalt zum Rochiren, lasse es aber dem Gegenspieler nicht merken, auf welcher Seite es geschehen soll. Man bezweckt hier-

durch, daß derselbe in der Anlegung eines Plans zweifelhaft wird und nicht weiß, wohin er seine Hauptsteine zu einem Angriffe richten soll. Erst dann, wenn der Plan des Feindes sich entwikkelt hat, und seine Steine eine bestimmte Richtung genommen haben, welche seine Absicht klar machen, rochire man auf die entgegengesetzte Seite, wo der Feind gewöhnlich am schwächsten ist und die wenigsten Bauern hat, und vereitele mit dem auf diese Art schnell veränderten Standpuncte die gemachten Entwürfe des Gegners, der natürlicherweise seinen Plan umändern muß. Hat der Gegner rochirt, so rücke man mit seinen eignen Bauern gegen die Seite vor und greife die zwei oder drei feindlichen, vor dem Könige stehenden Bauern, mit Nachdruck an, wobei es sich von selbst versteht, daß die angreifenden Bauern nicht allein gut gedeckt, sondern auch von andern Steinen, vorzüglich Officieren, zweckmäßig unterstützt werden. Wird aber der eigne König auf diese Weise angegriffen, so lasse man einen der vorstehenden Bauern, wenn es drei sind, den mittelsten einen oder zwei Schritte, wie es die besondern Umstände mit sich bringen, vorwärts gehen, wodurch die Deckung der Bauern stärker wird und der König zugleich mehr Raum zu seiner Bewegung erhält, im Fall er in das Schach geräth. Rückt ein feindlicher Bauer bis

zum eignen Könige vor, so ist es nicht immer wohlgethan, denselben sogleich aus dem Felde zu schlagen; er schützt ihn oft besser, als die befreundeten Bauern, weil jener nicht, wie diese, vom Feinde genommen werden kann. Uebrigens bringt es keinen Nachtheil, nicht rochiren zu können, so lange man die Steine leicht auszurücken im Stande ist; es ist dieses sogar öfters ein Vortheil, wenn nur der König in Sicherheit steht.

B. Besondere Regeln,

wiefern solche theils für gewisse Steine, theils für bestimmte Fälle Anwendung finden.

11) Die sogenannten **Bauern** oder **gemeinen Soldaten** sind stets diejenigen Figuren, womit das Schachspiel eröffnet wird. Gewöhnlich läßt man den **Bauer vor dem Könige** (Königsbauer) zwei Schritte vorwärts gehen, und es ist von großer Wichtigkeit, denselben gut zu decken und nicht aus seiner Colonne kommen zu lassen; denn er bildet mit dem Bauer vor dem Feldherrn das Centrum, und von ihm kann, wenn er in gehöriger Verbindung mit seinen Nachbarn bleibt, der Gewinn des ganzen Spiels abhängen. Ist der Königsbauer gefähr-

det und kann er weder durch einen Schritt vorwärts, noch auf andere Weise gesichert werden, so muß man rochiren und denselben durch den Thurm unterstützen. Der Bauer der Königin geht von Haus aus ebenfalls zwei Schritte vorwärts, und zwar aus einer zweifachen Ursache, nämlich einmal, um den Läufer des feindlichen Königs zu verhindern, auf den Bauer des Läufers unseres Königs einzudringen; zweitens, um die Stärke unserer Bauern in die Mitte des Spiels (resp. Schachbrets) zu bringen.

12) Wenn unsere zwei Bauern auf den beiden vierten Feldern unseres Königs und unserer Königin stehen, so muß man sich hüten, einen von diesen beiden Bauern zu ziehen, bevor uns der Gegner Gelegenheit giebt, einen dieser Bauern gegen einen der seinigen umzutauschen. Dieses können wir aber dadurch verhindern, wenn wir unseren so angegriffenen Bauer weiter fortziehen.

Es ist unumgänglich nothwendig, den Bauer der Königin von Haus aus zwei Schritte vorwärts zu setzen, um den Gegner dadurch zu verhindern, seine Bauern in die Mitte des Spiels zu ziehen, welches er jedenfalls thun würde, indem er den Bauer seiner Königin zwei Schritte vorrückte ꝛc.

13) Es ist nicht gut gespielt und zu tadeln, auf den zweiten Zug den Bauer vor dem Läufer des Feldherrn (c2 oder c7) vorzurücken, weil dadurch der Gegner in den Stand gesetzt wird, den Bauer seines Feldherrn zwei Schritte vorangehen zu lassen und dadurch den Vortheil des Angriffs gewinnt, worauf viel ankommt, besonders, wenn man bei Zeiten sein Spiel eröffnet. Wenn also der Gegner auf den ersten Zug das Spiel mit dem Bauer vor dem König eröffnet und ihn zwei Schritte thun läßt, so kann man zwar auf den zweiten Zug den Bauer vor dem Läufer des Feldherrn um zwei Schritte vorwärts rücken; allein dieser Zug ist, wie gesagt, nicht der beste, besonders, wenn man dem Gegenspieler einen Vortheil verstattet, aber sehr gut, wenn man bloß vertheidigungsweise zu Werke geht, und es darauf ankommt, die Stärke seines Gegners, dessen Spielmethode man noch nicht kennt, auskundschaften und beurtheilen zu wollen. Außerdem ist es immer besser, auf den zweiten Zug entweder den Läufer des Königs auf das vierte Feld des Läufers des Feldherrn (f 1 auf c 4 oder f 8 auf c 5), oder den Bauer vor dem Läufer des Königs zwei Schritte (von f2 auf f4, oder von f7 auf f5) gehen zu lassen.

14) Es ist eine Hauptregel, stets so sehr, wie möglich, zu vermeiden, den Bauer seines Königs gegen den Bauer des Läufers des feindlichen Königs umzutauschen. Eben diese Regel findet auch in Ansehung des Bauers des Feldherrn Statt, der ebensowenig gegen den Bauer des Läufers des Feldherrn ausgewechselt werden darf, weil durch eine lange Erfahrung hinlänglich erwiesen ist, daß die Bauern des Königs und des Feldherrn vorzüglicher, als die übrigen sind; denn wenn sie die Mitte des Schachbrets einnehmen und behaupten, so verhindern sie, daß die Steine des Gegners vortheilhafte Stellungen nehmen können. Daraus folgert sich, daß, wenn es gelingt, mit zwei oder drei Bauern eine Oeffnung bei dem feindlichen Könige zu machen, das Spiel unumgänglich gewonnen und für den Gegner verloren ist. Man muß daher Alles aufbieten, die mittelsten Bauern nicht trennen und das Centrum sprengen zu lassen, und merkt man, daß der Feind darauf ausgeht, unfern des Mittelpunctes durchbrechen zu wollen, so muß man ihm durch einen Angriff zuvorkommen, welcher ihn nöthigt, sich selbst zu vertheidigen. Es ist mithin gefährlich und muß vermieden werden, einen von den zwei Bauern, die im Mittelpuncte neben einander stehen, vorzuziehen, bevor der Gegner die Auswechslung eines von den Bauern

gegen einen von den seinigen, der sie zu trennen im Stande ist, unternommen hat.

15) Zu bemerken ist, daß ein Bauer, oder sogar zwei, wenn sie zu weit vordringen, so gut wie verloren sind; es sei denn, daß alle Steine freies Feld hätten, sie zu unterstützen, und daß die nämlichen Bauern durch andere vertheidigt oder ersetzt werden können.

16) Hat man vier von seinen Bauern auf der Seite seines Königs gegen drei feindliche Bauern, und der Gegner ebenfalls vier Bauern auf der Seite seiner Königin gegen drei von den unsrigen Bauern stehen, so wird derjenige zuverlässig das Spiel gewinnen, welcher die Bauern seines Gegners da', wo sie am stärksten sind, auseinandertreiben kann.

17) Es gereicht immer zum Vortheile, wenn es gelingt, den Bauer vor dem Läufer seines Königs gegen den gegenseitigen Königsbauer zu vertauschen, weil auf diese Art die eigenen Bauern des Königs und des Feldherrn sich auf die Mitte des Schachbrets centriren können. Außerdem wird auch der Thurm, wenn man rochirt, dadurch frei, und ist im Stande, schon frühzeitig zu agiren. Wenn aber beide Spieler die goldene Regel vor Augen haben, nie zu gestatten, daß zwei feindliche Bauern gerade neben einander, besonders im Mittelpuncte, zu

stehen kommen und gegen sein Terrain Fronte machen zu lassen, so kann es ohne harten Kampf nicht abgehen, und gewöhnlich erfolgen Austauschungen zwischen den Bauern, und derjenige, welcher das Centrum behauptet, hat wesentliche Vortheile errungen.

18) Es ist zu merken und als eine Hauptregel zu beachten, daß man sich nicht leicht entschließen müsse, die Bauern des rechten oder linken Flügels zu ziehen, bevor der feindliche König rochirt hat, weil sich derselbe immer nach der Seite hinziehen wird, wo man seine Bauern noch am wenigsten vorgerückt hat, und man folglich am wenigsten im Stande ist, ihm zu schaden. Sucht man aber durch das Vorrücken der Thurmbauern zu bezwecken, die Rochen in das Spiel zu bringen, und will man darauf einen Plan bauen, so wird derselbe, weil er so sehr vor Augen liegt, selten gelingen, nicht zu gedenken, daß dazu eine Menge Züge gehören und die Thürme oder Rochen mehr gegen das Ende des Spiels mit Nutzen und Vortheil zu gebrauchen sind, wozu noch kommt, daß dann kein Rochiren (welches nicht selten gute Dienste leistet) Statt finden kann.

19) Eine Hauptregel ist es, darauf zu achten, daß, wenn man eine Reihe Bauern hat, die hinter einander auf den Feldern von einerlei

Farbe stehen, man trachten muß, denjenigen, welcher an der Spitze steht, auf seinen Posten zu erhalten. Eben so wichtig und nothwendig ist es, darauf zu sehen und sich zu bemühen, im Fall man viel vorgerückte Bauern hat, die feindlichen Läufer fortzuschaffen, weil sie mehr, als andere Steine geschickt sind, sich den Bauern zu widersetzen und sie in ihrem Fortrücken zu behindern oder aufzuhalten. Es ist daher wohl zu merken, daß man seine Bauern, wenn man einen Läufer im weißen Felde hat, auf schwarze Felder und umgekehrt die Bauern auf weiße Felder bringen müsse, wenn der Läufer im schwarzen Felde steht, und zwar deßhalb, weil alsdann unser Läufer des Gegners Steine verhindert, sich zwischen unsere Bauern hineinzuschleichen. Diese Regel ist in allen Fällen, wo man angreift und wo man eigene Bauern hat, die über die feindlichen Bauern vorgedrungen sind, genau zu beachten, und man soll und darf von ihr nicht abweichen. Hingegen ist sie, im Fall wir uns bloß vertheidigen, gerade umgekehrt; hier müssen nämlich die Bauern auf die Farbe ihres Läufers gesetzt werden. Wie hier die Farbe der Felder zu berücksichtigen ist, so kommen auch noch andere Fälle vor.

20) Stets muß man die Bauern so ziehen, daß sie den Feldherrn und die Läufer am Fort-

gehen und Handeln nicht hindern; stets müssen sie aber auch mit einander in Verbindung gehalten, nicht getrennt und zu weit ohne hinreichende Deckung vorwärts geschoben werden; denn jeder abgesonderte, auf feindlichen Boden übergegangene Bauer ist meistens verloren, weil der Gegner Alles aufbieten wird, sich seiner zu entledigen. Auch das Verdoppeln der Bauern muß man möglichst zu vermeiden suchen; nur dadurch, daß ein verdoppelter Bauer mit andern verbunden wird, kann das Nachtheilige und Schädliche vermindert werden. Nur solche verdoppelte Bauern, die nicht getrennt sind, besitzen die nämliche Stärke, als die andern, zuweilen sind sie sogar vortheilhaft. Daraus geht hervor, daß verdoppelte Bauern in der Regel nicht mehr Werth, als einfache haben, daß zwei Bauern, welche auf der vierten Reihe des Schachbrets neben einander Fronte machen, viel mehr werth sind, als die, welche auf der fünften oder sechsten Reihe stehen, und daß weit vorgerückte Bauern durch andere Steine, welche freien Spielraum haben, kräftig unterstützt und gut gedeckt werden müssen, um sie in ihrer Stellung zu erhalten, theils, weil sie oft zum Mattmachen unentbehrlich sind, theils, weil ihnen die Anwartschaft auf die Würde des Feldherrn oder eines andern vornehmen Officiers zusteht.

21) Wenn man von einander abgesonderte Bauern hat, so muß man immer den stärkeren Haufen zu vermehren suchen, indem man soviel Bauern, als möglich ist, auf die Mitte des Schachbrets bringt.

22) Hat man viele vorgerückte Bauern, so muß man sich bemühen, die feindlichen Läufer fortzuschaffen, weil diese mehr, als andere Steine des Gegners geschickt sind, sich unsern Bauern zu widersetzen und sie in ihrem Fortrücken aufzuhalten.

23) Bei dem Angriffe des Gambits ist der Bauer vor seinem König ohne Widerspruch der beste Bauer, und es ist eine Sache von Wichtigkeit, seine Bauern auf der Seite des Königs nicht zu schonen, und sie sogar, wenn es nöthig ist, gegen den einzigen Bauer des feindlichen Königs alle aufzuopfern, weil dieser Bauer den Läufer unseres Feldherrn hindert, in das Spiel einzudringen und sich mit den befreundeten Steinen, welche den diesseitigen Angriff formiren, zu vereinigen. Es ist in den Gambits auch ebenfalls nothwendig, den Bauer vor dem Läufer des Feldherrn zu ziehen, damit man in der Folge seinen Feldherrn auf das dritte Feld seines Springers (b 3) setzen könne. Auf diesem Posten vermehrt man die Stärke seiner eigenen Stellung und bringt den Gegner in Verlegen-

heit, besonders, wenn er den Läufer seines Feldherrn gezogen hat, ohne einen von den feindlichen Steinen anzugreifen.

24) Wenn der Bauer unserer Königin nicht im Stande ist, die Richtung des Läufers des feindlichen Königs auf den Bauer des Läufers unseres Königs zu unterbrechen, so muß man den Läufer seiner Königin aufbewahren, um ihn auf das dritte Feld unseres Königs zu stellen; denn diese Figur ist die einzige, die sich mit gutem Erfolge dem Läufer des feindlichen Königs entgegenstellen kann.

25) In Bezug auf die Bauern ist noch zu beachten:

a) daß man den feindlichen Bauer auf der Linie des Königs zu schlagen trachten muß.

b) Einen vom Gegner angebotenen Bauer selten zu nehmen, sondern lieber einen geflissentlich vorgeschobenen Bauer von uns nehmen zu lassen, um alsdann wieder mit einem Bauer nehmen zu können; denn hierdurch behauptet man die Linie und versperrt dem Gegner das Eindringen in unser Spiel. Kann man aber nicht wieder nehmen, so ziehe man den eigenen Bauer vor.

c) Die zwei mittelsten Bauern dürfen nicht ohne Noth über das vierte Feld vorgerückt werden, sondern müssen so lange auf demsel-

den stehen bleiben, bis sie von den feindlichen Figuren angegriffen werden.

d) Gegen das Ende einer Partie muß man trachten, einen Bauer durch Unterstützung des Königs und eines Officiers (Hauptfigur) zur Dame zu bringen.

e) Verdoppelte Bauern, die nicht getrennt sind, besitzen die nämliche Stärke, als die andern; zuweilen sind sie sogar vortheilhaft.

f) Jeden abgesonderten feindlichen, auf unseren Grund und Boden übergegangenen Bauer müssen wir nehmen.

26) Hinsichtlich des Königs gelten folgende besondere Regeln:

Niemals stelle man den König und den Feldherrn dicht vor einander oder dicht neben einander, oder in schräger Richtung zusammen, denn leicht kann der Feldherr durch eine solche Stellung verloren gehen; besonders hat man sich vor den feindlichen Springern in Acht zu nehmen, daher man den König mit dem Feldherrn nicht leicht auf Felder von einerlei Farbe stellen darf.

Rochirt der Gegner mit seinem König auf die Seite seines Feldherrn, so muß man dießseits nothwendig auf der Seite seines Königs rochiren und umgekehrt, um hernach mit seinen Bauern leichter den feindlichen König und den

Bauer des Thurms angreifen zu können; es gilt auch die Regel, diejenige Seite zum Rochiren zu wählen, wo der König vor den Angriffen des Feindes am Sichersten ist. Am Gewöhnlichsten setzt man ihn hinter zwei oder drei Bauern, die man zu dem Ende auf den Feldern g 2, h 2 und etwa f 2 in Reserve hält.

Es ist nicht nachtheilig, wenn man nicht rochiren kann, so lange unsere Steine noch leicht ausrücken können. Es ist öfters sogar ein Vortheil, nicht rochiren zu können, wenn nur unser König in Sicherheit steht.

Wenn man nur einen Läufer gegen einen feindlichen Thurm übrig hat, so muß man seinen König so schnell, als möglich, in einen Winkel des Schachbrets führen, der nicht von der Farbe des Läufers ist. Dieses ist die einzige Stelle, wo man sicher sein kann, daß das Spiel weder gewonnen, noch verloren wird.

Gegen das Ende des Spiels, wenn die meisten Figuren schon gegeneinander ausgetauscht sind, ist der König einer der besten Steine, welcher hauptsächlich vorrücken muß.

Das Rochiren suche man möglichst bald zu verrichten, bevor es der Gegner vereiteln kann, erfülle aber durch das Rochiren stets den Zweck, durch dasselbe entweder den Thurm gleich zum Angriffe zu bringen, oder aber, sich schnell

dem Angriffe mehrer feindlicher Figuren zu entziehen.

Hat man schon rochirt, oder will oder kann man es nicht mehr thun, so ist es in den meisten Fällen besser, lieber aus dem uns vom Feinde gebotenen Schach zu ziehen, als dasselbe durch eine vorgezogene Figur zu decken.

Um das Matt des feindlichen Königs durch einen Springer und einen Läufer zu erzwingen, muß das Schach in dem Winkel von der Farbe des Läufers gegeben werden, und wenn sich der feindliche König in den entgegengesetzten Winkel zurückzieht, so läßt sich in 18 bis 20 Zügen das Matt herbeiführen.

27) Auch bei dem Feldherrn oder der sogenannten Königin gilt die Regel, ihn weder vor noch schräg dem Könige zur Seite zu stellen, weil er leicht auf diese Weise verloren gehen kann, wenn im ersten Fall ein Thurm, im zweiten ein Läufer angreift.

Man darf den Feldherrn auch nicht leicht vom Mittelpunct entfernen, sondern muß ihn vielmehr (besonders im Anfange des Spiels) unter seinen Bauern behaupten; denn kein anderer Stein kann ihn so mächtig beschützen.

Wenn man gegen Ende des Spiels einen Thurm für einen Läufer bekommen hat, so verlangt es unser Vortheil, auch Königin gegen

Königin umzutauschen, weil uns die feindliche jetzt hinderlich wird.

Man muß sich jederzeit hüten, seine Königin auf die Linie zu setzen, worauf unser König steht, sobald diese Linie offen und von Bauern entblößt ist.

Man nehme sich in Acht, mit der Königin einen Bauer oder selbst eine Figur zu nehmen, wenn sich erstere dadurch zu weit von ihrem eigenen Spiele entfernen sollte, denn es wird oft schwer, ja zuweilen ganz unmöglich, sie zur gehörigen Zeit wieder zurückzubringen, um sie entweder zum Angriff oder zur eigenen Vertheidigung brauchen zu können.

Dem Angriffe der feindlichen Königin muß man, wo möglich, jederzeit die eigene Königin entgegensetzen, wenn man anders nicht gegründete Ursache hat, dem Wechsel (oder Austausch) derselben auszuweichen.

Man verabsäume nicht, stets sorgfältig zu untersuchen, ob man nicht mit der Königin seinem Gegner ein doppeltes Schach bieten könne, sie aber, nach Benutzung aller daraus entsprungenen Vortheile, nöthigenfalls zur eigenen Vertheidigung wieder zurückzuziehen.

Man lasse die Königin nie vor ihrem König stehen, wenn der Feind einen gedeckten Thurm davor ziehen kann.

Uebrigens hüte man sich, auch unter sehr anlockenden Aussichten, wenn dieselben sonst nicht ganz sicher sind, mit der Königin allein, ohne daß sie von einer andern Figur unterstützt ist, in das feindliche Spiel vorzudringen; denn allein kann die Königin doch nicht matt machen, und gegen einen geschickten Spieler wird eine solche Voreiligkeit häufig mit dem Verluste der Königin gebüßt.

28) Die Thürme oder Rochen sind sehr wichtige Officiere und leisten vorzüglich gegen Ende des Spiels vorzügliche Dienste.

Beinahe in allen Fällen hat Derjenige, welcher sich mit seinen verdoppelten Thürmen einer Oeffnung bemeistern kann, den Vortheil und Gewinn des Spiels in Händen. Jeder Spieler muß also darauf bedacht sein, daß der Feind dergleichen Zugänge niemals finde und gewinne und sich seiner verdoppelten Thürme zum Eindringen in dieselben bedienen könne.

Wie die Läufer gern gegen Läufer gesetzt werden (vergl. Nr. 22), so muß man auch allemal Thurm gegen Thurm setzen und dem Feinde niemals gestatten, daß er mit seinen Thürmen den König angreifen kann, oder freie Zugänge zu erhalten, denn selbst der so mächtige Feldherr muß ihnen in der Vereinigung unterliegen.

Den eigenen Thürmen muß man freien Ausgang und wechselseitige Unterstützung zu verschaffen suchen. Man stelle sie daher auf offene Linien, auf denen sie durch die Bauern nicht mehr aufgehalten werden. Hat man aber mehre verbundene Bauern, so stehen unsere Thürme am besten hinter diesen.

Man bringe seine Thürme stets womöglich früher zur Action (oder in das Spiel), als der Gegner.

Greift der Gegner einen unserer Thürme mit dem seinigen von dem andern unterstützten Thurme an, so ist es in den meisten Fällen besser, unsern angegriffenen Thurm mit dem andern Thurm ebenfalls zu unterstützen, als den feindlichen Thurm zu nehmen, weil sonst der feindliche Thurm Meister der Linie wird, auf der er steht, und es schwer wird, unsern andern Thurm wieder in's Spiel zu bringen.

Man muß sich der Oeffnungen bemächtigen, um seine Thürme in Bewegung setzen zu können, hauptsächlich zu Ende des Spiels.

29) Für den Läufer des Königs ist (nach dem vierten Felde des Läufers seines Feldherrn), der beste Platz, den er einnehmen kann, das dritte Feld seines Feldherrn. Hier kann dieser Läufer auch dazu dienen, den Angriff auf den feindli=

chen Bauer vor dem Thurme zu thun, im Falle der Gegner auf die entgegengesetzte Seite rochirt.

Wenn man einen Läufer im weißen Felde hat, muß man seine Bauern auf schwarze Felder, und wenn der Läufer auf schwarzem Felde steht, sind die Bauern auf weiße Felder zu rücken, und zwar deßhalb, weil alsdann der Läufer die gegenseitigen Steine verhindert, sich zwischen unsere Bauern hineinzuschleichen. Diese Regel ist in allen Fällen, wo man angreift und wo man über die feindlichen Bauern vorgedrungene eigene Bauern hat, genau zu beobachten, und man kann und darf nicht von dieser Regel abgehen. Dagegen ist sie, falls wir uns bloß vertheidigen, gerade umgekehrt; hier müssen nämlich die Bauern auf die Farbe des Läufers gesetzt werden.

Das vierte Feld des Läufers der Königin ist für den Läufer des Königs die beste Stelle, welche er in den ersten Zügen eines Spiels einnehmen kann; denn in dieser Stellung trifft er auf den Bauer des Läufers des feindlichen Königs, als auf welchen Bauer der erste Angriff gemeiniglich geschieht.

Nie muß man den einen oder den andern Läufer zu weit von dem König entfernen, sondern immer in seiner Nähe sein lassen, um letzteren im Fall eines gegebenen Schachs sichern und

decken zu können; doch darf niemals die Richtung der Läufer den andern Steinen Zwang anthun.

Man sehe auch darauf, daß man, wenn es irgend möglich ist, einen Läufer von der Farbe des feindlichen Läufers behalte; denn wie man sich überhaupt vor den Richtungen der Läufer in Acht zu nehmen hat, so kann man sich auch nicht besser dagegen in Sicherheit setzen, als wenn Läufer gegen Läufer gestellt werden.

Stets ist es schädlich und kann sehr nachtheilig werden, den Läufer des feindlichen Königs auf der geraden Linie, in welcher er auf den Bauer vor dem Läufer unseres Königs stößt (f2 oder f7), stehen zu lassen, und wenn der Bauer vor dem Feldherrn diese Richtung nicht unterbrechen kann, so muß man dem Feinde den Läufer unseres Feldherrn entgegenstellen und ihm seinen Läufer bei der ersten besten Gelegenheit, gegen Einbuße eines andern Steins, wegnehmen.

Die Läufer leisten die besten Dienste hinter den vorgerückten Bauern, welche den Angriff machen.

Man muß die Läufer auf die der Rochseite des feindlichen Königs entgegengesetzte Seite zu bringen suchen, weil sie von da aus, zufolge ihres Ganges, am wirksamsten sind.

Den Läufer des Königs nennt man den Angriffsläufer, weil er auf die Königin (oder den Feldherrn) von seiner entgegengesetzten Farbe den Angriff machen muß. Man sei daher auf die Erhaltung dieses Läufers bedacht und vertausche ihn nicht ohne Erreichung eines Nebenvortheils. Doch binde man sich auch nicht zu ängstlich an diese Regel, wenn man dadurch etwa einen Zug verlieren und vielleicht auch noch die Angriffslinie verlassen müßte.

Dem feindlichen Königsläufer (für uns der gefährliche) setze man immer den Läufer unserer Königin entgegen und tausche den feindlichen Königsläufer bei der ersten schicklichen Gelegenheit aus.

Bei dem Angriffe des Gambits ist der Läufer des Königs, ohne Widerrede, der beste Hauptstein. (Vgl. Nr. 23.)

Wenn man nur einen Läufer gegen einen feindlichen Thurm übrig hat, so muß man seinen König so rasch, wie möglich, in eine Ecke des Schachbrets führen, und zwar in eine von der Farbe des Läufers entgegengesetzte. Dieses ist die einzige Stelle, wo man sicher sein kann, daß das Spiel weder gewonnen noch verloren, also remis wird.

30) Selten ist für das erste Vorgehen der Springer das dritte Feld der Thürme (a 3

und h 3, oder a 6 und h 6) ein geeigneter und guter Platz.

Man lasse den Springern des Gegners nie freien Eintritt in unser Spiel, trachte dagegen mit den eigenen Springern dem feindlichen Könige die Felder wegzunehmen, welche die von der Farbe des Läufers entgegengesetzte Farbe haben.

So lange es möglich ist, muß man vermeiden, die Springer vor den Bauern herauszuziehen, weil diese sonst im Fortrücken behindert sind; stets müssen also die Springer so gesetzt werden, daß sie weder die Bauern und Läufer, noch andere wichtige, zum Angriffe gehörige, Steine im Fortgehen und Handeln hemmen.

Man darf daher den Springer nicht eher aus seinem anfänglichen Standpuncte hervorsetzen, als bis der entsprechende Bauer seines Läufers vorgerückt ist. Jedoch werden auch Ausnahmen von dieser Regel durch die bisherige Lage des Spieles öfters nöthig.

Es ist wohl zu merken und als eine gute Regel anzusehen, daß, wenn man zwei Springer im Spiele hat, es sehr nöthig ist, sie in eine wechselseitige Verbindung mit einander zu bringen und sie auf solche Felder zu stellen, wo sie von den Bauern des Gegners weder angegriffen, noch zur Rückkehr gezwungen werden können.

Mit großem Vortheile lassen sich die Springer in'sbesondere benutzen, um ein doppeltes Schach zu geben, oder auch zwei Steine auf einmal anzugreifen, wenn sie freien Eintritt in das Spiel haben. Es würde aber unnütz und nachtheilig sein, wenn das Schachbieten ohne Erfolg und Nachdruck geschehen kann, und man genöthigt ist, wieder zurückgehen zu müssen, wodurch man einen, oft mehre Züge einbüßt und dem Gegner Gelegenheit zum Angriffe oder Vorrücken giebt. Daraus folgert sich auch für die übrigen Steine die goldene Regel: Niemals Schach ohne Grund, und wenn es zu keinem sichern, vortheilhaften Resultate führt, zu bieten.

Man benutzt die Springer nicht nur zu falschen (den Gegner irreleitenden), sondern auch zu wirklichen unmittelbaren Angriffen, indem man mit ihnen (den Springern) seinen Gegner so lange beschäftigt, bis man seine übrigen Figuren, dem entworfenen Plane gemäß, dienlich gelagert oder postirt hat.

Sind die Bauern von beiden Seiten so ineinander gezogen worden, daß keiner mehr weiter ziehen kann, so sind die Springer nützlicher, als Läufer und Thürme, weil man mit ihnen über die feindlichen Bauern hinwegsetzen und dann dieselben rückwärts angreifen kann.

Die Springer dienen endlich noch dazu, dem feindlichen Könige gegen Ende des Spiels die Felder wegzunehmen, welche von dem einen oder dem andern Läufer nicht bestrichen werden können, weßhalb es gut ist, die feindlichen Springer gleich anfangs zu schlagen.

Practische Musterspiele.

Wenn die Theorie über die Einrichtung des Schachspiels, über die richtige Stellung der Figuren, deren Gang, Werth, Gebrauch u. s. Unterricht ertheilt, so giebt dagegen die Praxis über den Geist und das Wesen des Schachspiels Auskunft, und Musterspiele, woraus sich Beides, Theorie und Praxis, erlangen läßt, sind daher überaus lehrreich, vorzüglich für den angehenden Schachspieler, der dann durch Uebung in kurzer Zeit einen gewissen Grad von Vollkommenheit erreichen wird. Viele Schriftsteller, vorzüglich Philidor, Stamma, Koch u. a. m., haben eine sehr große Menge solcher Musterspiele entworfen und öffentlich bekannt gemacht; wir begnügen uns, aus den vielen nur einige der besten und lehrreichsten mitzutheilen, glauben, daß unsere Bezeichnung des Schachspielbrets mit kleinen Buchstaben und Zahlen (vgl. §. 5, S. 20) ganz

vorzüglich geeignet ist, Verwirrung und Irrthum zu vermeiden, und bemerken nur noch, daß das Kreuz (†) neben den Zahlen das Schachbieten andeutet und die großen Buchstaben **K** den König, **F** den Feldherrn, **T** den Thurm, **L** den Läufer, **S** den Springer und **B** die Bauern, **R** aber das Rochiren bezeichnen.

Um das Schach aus dem Vorhergehenden und den nachfolgenden Musterspielen gründlich zu erlernen und sich mit dem Geiste dieses vortrefflichen Spiels völlig vertraut zu machen, muß man noch Folgendes genau befolgen, als:

Man gewöhne sich, den Zweck eines jeden zu thuenden Zuges in seiner ganzen Folge zu berechnen (zu übersehen), ohne dazu das Schachbret zu berühren und den beabsichtigten Zug erst dann auszuführen, wenn man ihn für die vorhabende Absicht ganz geeignet findet. Wird man aber nach den ersten Zügen gewahr, daß der gedachte Zug dennoch nicht der richtige war, so giebt man den bisher gezogenen Figuren womöglich ihre vorige Stellung wieder und sucht von Neuem den richtigen Zug zu ermitteln.

Man sucht den ersten Zug im durchzugehenden Musterspiele nach, und sucht auf diese ebenbeschriebene Art die übrigen Züge zu entdecken.

Die schwersten Züge muß man öfters wiederholen, um sich ihrer in der Folge bei gleichen Fällen mit entscheidendem Vortheile bedienen zu können. Daher:

Erstes Spiel.

Zug.	Die Schwarzen.	Zug.	Die Weißen.
1)	Von e7 nach e5.	2)	Von e2 nach e4.
3)	= g8 = f6.	4)	= b1 = c3.
5)	= f8 = c5.	6)	= f1 = c4.
7)	Rochirt.	8)	= g1 = f3.
9)	= f8 = e8.	10)	Rochirt.
11)	= c7 = c6.	12)	= d1 = e2.
13)	= d7 = d5.	14)	= e4 = d5.
15)	= e5 = e4.	16)	= f3 = g5.
17)	= c6 = d5.	18)	= c3 = d5.
19)	= f6 = d5.	20)	= e2 = h5.
21)	= d5 = f6.	22)	= h5 = f7†.
23)	= g8 = h8.	24)	= f7 = g8†.
25)	= e8 = g8.	26)	= g5 = f7†.
	Matt.		

Zweites Spiel.

Zug.	Die Weißen.	Zug.	Die Schwarzen.
1)	Von e2 nach e4.	2)	Von e7 nach e5.
3)	= f2 = f4.	4)	= e5 = f4.
5)	= g1 = f3.	6)	= g7 = g5.
7)	= f1 = c4.	8)	= f8 = g7.
9)	= d2 = d4.	10)	= d7 = d6.
11)	= b1 = c3.	12)	= c7 = c6.
13)	= h2 = h4.	14)	= h7 = h6.
15)	= h4 = g5.	16)	= h6 = g5.
17)	= h1 = h8.	18)	= g7 = h8.
19)	= f3 = e5.	20)	= d5 = e6.
21)	= d1 = h5.	22)	= d8 = f6.
23)	= e4 = e5.	24)	= f6 = g7.
25)	= e5 = e6.	26)	= g8 = f6.
27)	= e6 = f7†.	28)	= e8 = f8.
29)	= c1 = f4.	30)	= f6 = h5.
31)	= f4 = d6†.		Matt.

Drittes Spiel.

Zug.	Die Weißen.	Zug.	Die Schwarzen.
1)	Von e2 nach e4.	2)	Von e7 nach e5.
3)	= f2 = f4.	4)	= e5 = f4.
5)	= g1 = f3.	6)	= h7 = h6.

Zug.	Die Weißen.	Zug.	Die Schwarzen.
7)	Von f1 nach c4.	8)	Von g7 nach g5.
9)	= h2 = h3.	10)	= f7 = f6.
11)	= f3 = g5.	12)	= f6 = g5.
13)	= d1 = h3†.	14)	= e8 = e7.
15)	= h5 = f7†.	16)	= e7 = d6.
17)	= f7 = d5†.	18)	= d6 = e7.
19)	= d5 = e5†		Matt.

Viertes Spiel.

Zug.	Die Weißen.	Zug.	Die Schwarzen.
1)	Von e2 nach e4.	2)	Von e7 nach e5.
3)	= g1 = f3.	4)	= b8 = c6.
5)	= f1 = c4.	6)	= f8 = c5.
7)	= c2 = c3.	8)	= d8 = e7.
9)	Rochirt.	10)	= d7 = d6.
11)	= d2 = d4.	12)	= c5 = b6.
13)	= c1 = g5.	14)	= f7 = f6.
15)	= g5 = h4.	16)	= g7 = g5.
17)	= f3 = g5.	18)	= f6 = g5.
19)	= d1 = h5†.	20)	= e8 = d7.
21)	= h4 = g5.	22)	= e7 = g7.
23)	= c4 = e6†.	24)	= d7 = e6.
25)	= h5 = e8†.	26)	= g8 = e7.
27)	= d4 = d5†.		Matt.

Fünftes Spiel *).

Zug.	Die Weißen.	Zug.	Die Schwarzen.
1)	Von e2 nach e4.	2)	Von e7 nach e5.
3)	= f2 = f4.	4)	= e5 = f4.
5)	= g1 = f3.	6)	= g7 = g5.
7)	= f1 = c4.	8)	= g5 = g4.
9)	= c4 = f7†.	10)	= e8 = f7.
11)	= f3 = e5†.	12)	= f7 = e6.
13)	= d1 = g4†.	14)	= e6 = e5.
15)	= g4 = f5†.	16)	= e5 = d6.
17)	= d2 = d4.	18)	= f8 = g7.
19)	= c1 = f4†.	20)	= d6 = e7.
21)	= f4 = g5†.	22)	= g7 = f6.
23)	= e4 = e5.	24)	= f6 = g5.
25)	= f5 = g5†.	26)	= e7 = e8.
27)	= g5 = h5.	28)	= e8 = e7.
29)	Rochirt.	30)	= d8 = e8.
31)	= h5 = g5†.	32)	= e7 = e6.
33)	= f1 = f6†.	34)	= g8 = f6.
35)	= g5 = f6†.	36)	= e6 = d5.
37)	= b1 = c3†.	38)	= d5 = d4.

*) Dieses Spiel eignet sich vorzüglich, den Anfänger über das Schachbieten zu belehren, welches hier so oft geschieht, daß der Gegner alle Hände voll zu thun hat, sich des Schachs zu entledigen und darüber an keinen Gegenplan denken kann.

Zug.	Die Weißen.	Zug.	Die Schwarzen.
39)	Von f6 nach f4†.	40)	Von d4 nach c5.
41)	= b2 = b4†.	42)	= c5 = c6.
43)	= f4 = c4†.	44)	= c6 = b6.
45)	= c3 = a4†.		Matt.

Sechstes Spiel.

Zug.	Die Weißen.	Zug.	Die Schwarzen.
1)	Von e2 auf e4.	2)	Von e7 auf e5.
3)	= f2 = f4.	4)	= e5 = f4.
5)	= g1 = f3.	6)	= g7 = g5.
7)	= f1 = c4.	8)	= f7 = f6.
9)	= f3 = g5.	10)	= f6 = g5.
11)	= d1 = h5†.	12)	= e8 = e7.
13)	= h5 = g5†.	14)	= e7 = e8.
15)	= g5 = h5†.	16)	= e8 = e7.
17)	= h5 = e5†.		Matt.

Siebentes Spiel *).

Zug.	Die Weißen.	Zug.	Die Schwarzen.
1)	Von e2 auf e4.	2)	Von e7 auf e5.
3)	= f1 = c4.	4)	= f8 = c5.
5)	= d1 = h5.	6)	= b8 = c6.
7)	= h5 = f7†.		Matt.

Achtes Spiel.

Zug.	Die Weißen.	Zug.	Die Schwarzen.
1)	Von e2 nach e4.	2)	Von e7 nach e5.
3)	= f2 = f4.	4)	= e5 = f4.
5)	= g1 = f3.	6)	= g7 = g5.
7)	= f1 = c4.	8)	= f8 = g7.
9)	= d2 = d4.	10)	= d7 = d6.
11)	= b1 = c3.	12)	= c7 = c6.
13)	= h2 = h4.	14)	= h7 = h6.
15)	= h4 = g5.	16)	= h6 = g5.
17)	= h1 = h8.	18)	= g7 = h8.

*) Dieses Spiel zeichnet sich durch seine Kürze nnd durch den Fehler aus, den die Schwarzen dadurch machen, daß sie auf den sechsten Zug, statt den Bauer g7 auf g6, den Springer b8 auf c6 ziehen und dadurch matt werden.

Zug. Die Weißen.	Zug. Die Schwarzen.
19) Von f3 nach e5.	20) Von d6 nach e5.
21) = d1 = h5.	22) = d8 = f6.
23) = d4 = e5.	24) = f6 = g7.
25) = e5 = e6.	26) = g8 = f6.
27) = e6 = f7†.	28) = e8 = f8.
29) = c1 = f4.	30) = f6 = h5.
31) = f4 = d6 †	Matt.

Neuntes Spiel.

Zug. Die Weißen.	Zug. Die Schwarzen.
1) Von e2 nach e4.	2) Von e7 nach e5.
3) = f2 = f4.	4) = e5 = f4.
5) = g1 = f3.	6) = g7 = g5.
7) = f1 = c4.	8) = f7 = f6.
9) = f3 = g5.	10) = f6 = g5.
11) = d1 = h5†.	12) = e8 = e7.
13) = h5 = g5†.	14) = e7 = e8.
15) = g5 = h5†.	16) = e8 = e7.
17) = h5 = e5†.	Matt.

Zehntes Spiel.

Zug. Die Weißen.	Zug. Die Schwarzen.
1) Von e2 nach e4.	2) Von e7 nach e5.
3) „ f2 „ f4.	4) „ e5 „ f4.
5) „ g1 „ f3.	6) „ h7 „ h6.
7) „ f1 „ c4.	8) „ g7 „ g5.
9) „ h2 „ h4.	10) „ f7 „ f6.
11) „ f3 „ g5.	12) „ f6 „ g5.
13) „ d1 „ h5†.	14) „ e8 „ e7.
15) „ h5 „ f7†.	16) „ e7 „ d6.
17) „ f7 „ d5†.	18) „ d6 „ e7.
19) „ d5 „ e5†.	Matt.

Erstes Gambitspiel.

1. Zug.

Weiß. Der Bauer des Königs geht zwei Felder vorwärts.

Schwarz. Zieht ebenso.

2.

Weiß. Der Bauer des Läufers des Königs thut zwei Schritte vorwärts.

Schwarz. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

3.

Weiß. Der Springer des Königs auf das 3. Feld seines Läufers.

Schwarz. Der Bauer des Springers des Königs thut zwei Schritte.

4.

Weiß. Der Läufer des Königs auf das 4. Feld des Läufers seiner Königin.

Schwarz. Der Läufer des König auf das 2. Feld seines Springers.

5.

Weiß. Der Bauer des Thurmes des Königs thut einen Schritt.

Schwarz. Der Bauer des Springers des Königs thut einen Schritt.

6.

Weiß. Der Springer des Königs auf das vierte Feld des Springers vom schwarzen Könige.

Schwarz. Der Springer des Königs auf das 3. Feld seines Thurmes.

7.

Weiß. Der Bauer der Königin thut zwei Schritte vorwärts.

Schwarz. Der Bauer des Königs thut nur einen Schritt.

8.

Weiß. Der Läufer der Königin nimmt den feindlichen Bauer.

Schwarz. Der Bauer der Königin geht nur einen Schritt.

9.

Weiß. Der Bauer des Läufers der Königin geht einen Schritt.

Schwarz. Der Bauer nimmt den Springer.

10.

Weiß. Der Bauer nimmt den Bauer wieder.

Schwarz. Der Springer des Königs geht wieder auf sein Feld zurück.

11.

Weiß. Die Königin geht auf das 3. Feld ihres Springers.

Schwarz. Die Königin auf das 2. Feld ihres Königs.

12.

Weiß. Der Springer der Königin auf das 2. Feld seiner Königin.

Schwarz. Die Königin auf das Feld des Läufers ihres Königs.

13.

Weiß. Der König rochirt auf der Seite seines Thurmes.

Schwarz. Verliert das Spiel.

Variante dieses Gambits beim sechsten Zuge der Schwarzen.

6.

Weiß. Der Bauer der Königin geht zwei Schritte vor.

Schwarz. Der Bauer des Läufers der Königin einen Schritt.

7.

Weiß. Der Bauer des Königs thut einen Schritt.

Schwarz. Der Bauer des Springers der Königin thut zwei Schritte.

8.

Weiß. Der Läufer geht auf das 3. Feld des Springers seiner Königin zurück.

Schwarz. Der Bauer des Thurmes der Königin thut zwei Schritte.

9.

Weiß. Der Bauer des Thurmes der Königin zwei Schritte vorwärts.

Schwarz. Der Bauer des Springers der Königin thut einen Schritt.

10.

Weiß. Der Springer der Königin auf das zweite Feld seiner Königin.

Schwarz. Der Läufer der Königin auf das 3. Feld ihres Thurmes.

11.

Weiß. Der Springer der Königin auf das 4. Feld ihres Königs.

Schwarz. Die Königin auf das 3. Feld ihres Springers (oder was er sonst für einen Zug thun will, er verliert das Spiel.)

12.

Weiß. Der Springer giebt auf dem 3. Felde der schwarzen Königin dem feindlichen Könige „Schach!" und gewinnt zuletzt das Spiel.

Zweite Variante obigen Gambits, und zwar beim 7. Zuge der Schwarzen.

7.

Weiß. Der Bauer des Läufers der Königin geht einen Schritt.

Schwarz. Der Läufer der Königin auf das 4. Feld des Springers des weißen Königs.

8.

Weiß. Die Königin geht auf das 3. Feld ihres Springers vor.

Schwarz. Der Läufer der Königin auf das 4. Feld des Thurmes ihres Königs.

9.

Weiß. Der Bauer des Thurmes des Königs nimmt den Bauer.

Schwarz. Der Bauer des Thurmes nimmt den Bauer wieder.

10.

Weiß. Der Thurm des Königs nimmt den Läufer.

Schwarz. Der Thurm nimmt dagegen den Thurm.

11.

Weiß. Der Läufer des Königs nimmt den Bauer, indem er dem Könige und dem Thurme Schach bietet, gewinnt dadurch den Thurm, und nach wenig Zügen auch das Spiel.

Zweites Gambitspiel.

Gambit des Engländers Cuningham.

1.

Weiß. Der Bauer des Königs thut zwei Schritte.

Schwarz. Ebenso.

2.

Weiß. Der Bauer des Läufers des Königs zwei Schritte.

Schwarz. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer.

3.

Weiß. Der Springer des Königs auf das 3. Feld seines Läufers.

Schwarz. Der Läufer des Königs auf das 2. Feld seines Königs.

4.

Weiß. Der Läufer des Königs auf das vierte Feld des Läufers seiner Königin.

Schwarz. Der Läufer des Königs giebt Schach.

5.

Weiß. Der Bauer des Springers des Königs thut einen Schritt.

Schwarz. Der Bauer nimmt den Bauer.

6.

Weiß. Der König rochirt.

Schwarz. Der Bauer des Königs nimmt den Bauer des Thurmes des feindlichen Königs und bietet Schach.

7.

Weiß. Der König begiebt sich auf das Feld seines Thurmes.

Schwarz. Der Läufer aber auf das 2. Feld seines Königs.

8.

Weiß. Der Läufer des Königs nimmt den Bauer und giebt Schach.

Schwarz. Der König nimmt den Läufer.

9.

Weiß. Der Springer des Königs begiebt sich auf das 4. Feld des feindlichen Königs, und bietet Schach.

Schwarz. Der König geht auf sein 3. Feld.

10.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde des Springers ihres Königs Schach.

Schwarz. Der Springer nimmt den Springer.

11.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde des Läufers des feindlichen Königs Schach.

Schwarz. Der König begiebt sich auf das 3. Feld seiner Königin.

12.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde der feindlichen Königin dem Könige derselben Schach und Matt.

Drittes Gambitspiel.

Das Gambit von Aleppo,
oder:
Das Gambit der Königin.

1.

Weiß. Der Bauer der Königin geht zwei Schritte.

Schwarz. Ebenso.

2.

Weiß. Der Bauer des Läufers der Königin thut zwei Schritte.

Schwarz. Der Bauer nimmt den Bauer.

3.

Weiß. Der Bauer des Königs geht zwei Schritte.

Schwarz. Der Bauer des Königs thut zwei Schritte.

4.

Weiß. Der Bauer der Königin geht einen Schritt.

Schwarz. Der Bauer des Läufers des Königs geht zwei Schritte.

5.

Weiß. Der Springer der Königin auf das 3. Feld ihres Läufers.

Schwarz. Der Springer des Königs auf das 3. Feld seines Läufers.

6.

Weiß. Der Bauer des Läufers des Königs thut einen Schritt.

Schwarz. Der Läufer des Königs geht auf das 4. Feld des Läufers seiner Königin.

7.

Weiß. Der Läufer des Königs nimmt den Bauer des Gambits.

Schwarz. Der Bauer des Läufers des Königs nimmt den Bauer.

8.

Weiß. Der Bauer des Läufers des Königs nimmt den Bauer wieder.

Schwarz. Der Springer des Königs geht auf das 4. Feld des Springers vom feindlichen König.

9.

Weiß. Der Springer des Königs auf das 3. Feld seines Thurmes.

Schwarz. Die Königin giebt Schach.

10.

Weiß. Der König geht auf das 2. Feld seiner Königin.

Schwarz. Der Springer des Königs auf das 3. Feld des feindlichen Königs.

11.

Weiß. Die Königin geht auf das 2. Feld ihres Königs.

Schwarz. Der Läufer der Königin geht auf das 4. Feld des Springers des feindlichen Königs.

12.

Weiß. Die Königin geht auf ihr 3. Feld.

Schwarz. Der Springer des Königs nimmt den Bauer des feindlichen Springers.

13.

Weiß. Der Springer des Königs auf sein Feld.

Schwarz. Die Königin begiebt sich auf das Feld des feindlichen Königs und giebt hier Schach.

14.

Weiß. Der König zieht sich zurück.

Schwarz. Der Läufer des Königs nimmt den Springer und muß in der Folge das Spiel gewinnen.

Variante über das Gambit des Philipp Stamma (von Aleppo) vom 7. Zuge an.

7.

Weiß. Der Springer der Königin auf das 4. Feld ihres Thurmes.

Schwarz. Der Läufer nimmt den Springer des feindlichen Königs.

8.

Weiß. Der Thurm nimmt den Läufer wieder.

Schwarz. Der König rochirt.

9.

Weiß. Der Springer auf das 3. Feld des Läufers seiner Königin.

Schwarz. Der Bauer nimmt den Bauer.

10.

Weiß. Der Bauer des Läufers des Königs nimmt den Bauer.

Schwarz. Der Springer nimmt den Bauer des Königs.

11.

Weiß. Der Springer nimmt den Springer wieder.

Schwarz. Die Königin giebt Schach.

12.

Weiß. Der Springer auf das 3. Feld des Springers seines Königs.

Schwarz. Der Läufer der Königin auf das 4. Feld des Springers vom feindlichen Könige.

13.

Weiß. Der Läufer des Königs auf das zweite Feld seines Königs.

Schwarz. Die Königin nimmt den Bauer des Thurmes des Königs.

14.

Weiß. Der Thurm des Königs auf das Feld seines Läufers.

Schwarz. Die Königin nimmt den Springer und bietet Schach.

15.

Weiß. Der König begiebt sich auf das zweite Feld seiner Königin.

Schwarz. Der Springer der Königin auf das 2. Feld seiner Königin.

16.

Weiß. Der Thurm nimmt den Thurm.

Schwarz. Der Thurm nimmt den Thurm wieder.

17.

Weiß. Die Königin geht auf das Feld ihres Königs.

Schwarz. Der Thurm auf das 2. Feld des Läufers des feindlichen Königs und gewinnt nach einigen Zügen die Partie.

Es würde überflüssig sein, mehrere Spiele mitzutheilen, deren man, wie schon oben erinnert, eine große Menge bei vielen Schriftstellern findet; vielmehr muß eignes Nachdenken den Schachspieler leiten und Uebung ihn zum Meister machen. Wir geben nur einige Beispiele besonders kritischer Spiele, die für den schon mehr Geüb=

ten sehr lehrreich werden können, und solcher, die in der Regel remis sind, also weder verloren noch gewonnen werden, vorausgesetzt, daß beide Gegner mit Nachdenken und Ueberlegung spielen und keine Blößen geben. Wenn zuerst das Buch bei Seite gelegt und die angegebene Stellung nach eignem Gutdünken verfolgt wird, kann nachher eine angestellte Vergleichung ganz vorzüglich dazu dienen, die Geisteskräfte zu üben.

---

§. 32. Bemerkungen über die Ausgänge der Spiele.

Um ein zu Ende gehendes Spiel von beiden Gegnern vergeblicherweise nicht weiter fortzuspielen, merke man, daß

1) ein Bauer allein nicht gewinnen kann, wenn sich ihm der feindliche König gerade entgegensetzt;

2) ein einzelner Bauer gewinnen kann, wenn sich der König vor dem Bauer befindet;

3) zwei Bauern gegen einen fast in allen Fällen gewinnen müssen; allein der Spieler welcher die beiden Bauern hat, muß sich hüten, einen davon gegen den Bauer seines Gegners auszuwechseln;

4) ein Bauer und eine Hauptfigur (Königin, Thurm, Läufer oder Springer) in

allen Fällen gewinnen müssen, (die Bauern der beiden Thürme allein ausgenommen), es sei denn, daß ein Läufer von der Farbe des Feldes dabei wäre, worauf der Bauer zur Dame ziehen kann; denn wenn der Läufer die entgegengesetzte Farbe hätte, so würde das Spiel weder gewonnen noch verloren werden;

5) zwei Springer allein nicht matt machen können;

6) zwei Läufer allein matt machen können;

7) ein einziger Thurm gegen einen Springer, das Spiel weder gewonnen noch verloren macht;

8) ein Thurm gegen einen Läufer ebenso;

9) ein Thurm und ein Springer gegen einen Thurm das Spiel ebenfalls weder gewinnen noch verlieren macht;

10) ein Thurm und ein Läufer gegen die Königin das Spiel gleichfalls nicht zu Ende bringen;

11) ebendasselbe ist mit einem Thurme und einem Springer gegen die Königin der Fall;

12) eine Königin gegen einen feindlichen Läufer und Springer das Spiel gewinnen kann.

13) ein Thurm gegen einen feindlichen Läufer und zwei Bauern das Spiel weder gewinnen, noch verlieren läßt;

14) ein Thurm gegen einen Springer und zwei Bauern das Spiel weder gewinnen, noch verlieren macht, weil man in beiden Fällen den Gegner, welcher den Thurm hat, nicht verhindern kann, diesen für die beiden Bauern hinzugeben;

15) eine Königin gegen einen Thurm und zwei Bauern das Spiel ebenfalls weder gewinnen noch verlieren macht.

Es bedeutet in den nachstehenden Spielausgängen **K** den König, **D** die Dame oder Königin, **T** den Thurm, **L** den Läufer, **S** den Springer, **B** den Bauer und † bedeutet Schach.

Erstes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K f2; **S** g8.	**K** h2; **B** h3 und g6.
1) Von g8 nach f6.	2) Von g6 nach g5.
3) „ f6 „ g4 †.	4) „ h2 „ h1.
5) „ f2 „ f1.	6) „ h3 „ h2.
7) „ g4 „ f2 †.	Matt.

Zweites Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K f8; T d1; T f1; S f3; B e4.	K e6; D a4; T b7; T g6; S c6; S h6; BB a6; b6 und e5.
1) Von f3 nach g5 †.	2) Von g6 nach g5.
3) = f1 = f6 †.	4) = e6 = f6.
5) = d1 = d6 †.	Matt.

Drittes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K f7; T d1; T f1; S f2: B g3.	K e5; T a6; T g6; S h7; BB d6 und e4.
1) Von f2 nach g4 †.	2) Von g6 nach g4.
3) = f1 = f5 †.	4) = e5 = f5.
5) = d1 = d5 †.	Matt.

Viertes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K b1; D f4; T a7; T d1; S d4; L a4; BB a2; b3; c4; f5 und g3.	K d8; D c3; T c8; T h2; S d7; S g8; L f8; BB a3; b4; c7; e7; g7 und f6.
1) Von f4 nach c7 †.	2) Von c8 nach c7.
3) = a7 = a8 †.	4) = d7 = b8.
5) = a8 = b8 †.	6) = c7 = c8.
7) = d4 = e6 †.	Matt.

Fünftes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K g1; D e3; T c3; T e1; S d5; L c2; BB b5; f2; g3.	K b8; D h3; T c8; T h8; S f6; L f8; BB a7; b7; d6; e7; f3 und g4.
1) Von c3 nach c8 †.	2) Von b8 nach c8.
3) = e3 = c3 †.	4) = c8 = d7.
5) = c3 = c7 †.	6) = d7 = e8.
7) = c2 = g6 †.	Matt.

Sechstes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K g1; T c7; S d5; L a6; BB c6; f2 und g3.	K a8; T b8; T h5; L f3; BB a7; b5 und e2.
1) Von a6 nach b7 †.	2) Von b8 nach b7.
3) = c7 = c8 †.	4) = b7 = b8.
5) = d5 = c7 †.	Matt.

Siebentes Spiei.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K d5; T e4.	K b1; B a3.
1) Von d5 nach c4.	2) Von a3 nach a2.
3) = c4 = b3.	4) = a2 = a1.
5) = e4 = e1 †.	Matt.

Achtes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K f1; D e7; T d7; S b3; L a3; BB a4; e2; f3 und g2.	K b8; D h4; T h8; S c7; S e8; BB a6; b7; c6; f6 und g5.
1) Von d7 nach d8 †.	2) Von b8 nach a7.
3) : e7 : c5 †.	4) : b7 : b6.
5) : c5 : b6 †.	6) : a7 : b6.
7) : a3 : c5 †.	8) : b6 : b7.
9) : b3 : a5.	Matt.

Neuntes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K e1; T b1; T e7; S b5; BB c4 und e6.	K c6; T d2; T h2; L b6; BB c5; d6 e3.
1) Von e7 nach c7 †.	2) Von b6 noch c7.
3) : b5 : a7 †.	Matt.

Zehntes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K d8; S d4; S d7; L c3; B f4.	K d6; T f7; S d5; L c6; BB e6 u. f5.
1) Von d4 nach f5 †.	2) Von e6 nach e5.
3) = c3 = e5 †.	4) = d6 = e6.
5) = d7 = c5 †.	Matt.

Oder so:

1) = d4 = f5 †.	2) = f7 = f5.
3) = c3 = e5 †.	4) = f5 = e5.
5) = f4 = e5 †.	Matt.

Elftes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K f1; T b5; T d7; S b4; BB a6; e3 und f4.	K a8; T e2; T h8; L f3; BB a7; b3 und e4.
1) Von b5 nach h5.	2) Von a8 nach c8.
3) = b4 = c6.	4) = c8 = c6.
5) = h5 = h8 †.	Matt.

Zwölftes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K g1; **T** g7; **S** b4; **S** c5; **B** c6.	**K** b8; **T** d2; **S** c8; **S** d6; **BB** f3; g3 und a7.
1) Von g7 nach b7 †.	2) Von d6 nach b7.
3) = b4 = a6 †.	4) = b8 = a8.
5) = c6 = b7 †.	Matt.

Dreizehntes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K b6; **T** b7; **S** d5; **L** c5; **BB** a6 u. d6.	**K** c8; **T** f1; **S** e4; **L** e8; **BB** b2 u. c3.
1) Von d6 auf d7 †.	2) Von e8 auf d7.
3) = b7 = b8 †.	4) = c8 = b8.
5) = a6 = a7 †.	6) = b8 = a8.
7) = d5 = c7 †.	Matt.

Vierzehntes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K e1: T e7; T h1; S e5; B b6.	K b8; T b2; T c8; S b5 und B a6.
1) Von h1 nach h8.	2) Von b5 nach d6.
3) " e5 " c6 †.	4) " b8 " a8.
5) " e7 " a7 †.	Matt.

Oder:

1) " h1 " h8.	2) " c8 " h8.
3) " e5 " c6 †.	4) " b8 " c8.
5) " b6 " b7 †.	Matt.

Fünfzehntes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K b6; T b7; T d5; L a2; B a7.	K a8; T d8; T h8; S f3; BB g3 u. he.
1) Von d5 nach d8.	2) Von h8 nach d8.
3) " a2 " d5.	4) " d8 " d5.
5) " b7 " b8 †.	Matt.

Sechszehntes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K a6; T c1; S e5; L a3 und B b6.	K a8; T d8; T e8; S d4; BB d2 u. e3.
1) Von c1 nach c8 †.	2) Von d8 nach c8.
3) = b6 = b7 †.	4) = a8 = b8.
5) = a3 = d6 †.	6) = c8 = c7.
7) = e5 = d7 †.	Matt.

Siebenzehntes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K e1; T b7; T f1; S e6; B g6.	K b8; T a2; T g2; S f6; S g8 u. B b3.
1) Von f1 nach f6.	2) Von g8 nach f6.
3) = b7 = b8 †.	Matt.

Achtzehntes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K f7; T f6; S e6; L d2 und B g5.	K h7; T c8; T h1; L c5; BB f2 und h6.
1) Von g5 nach g6 †.	2) Von h7 nach h8.
3) „ g6 „ g7 †.	4) „ h8 „ h7.
5) „ f6 „ h6 †.	6) „ h1 „ h6.
7) „ e6 „ g5 †.	Matt.

Neunzehntes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K d2; L e5; B c5	K b1; BB a2 u. b6.
1) Von c5 nach c6.	2) Von b6 nach b5.
3) „ c6 „ c7.	4) „ b5 „ b4.
5) „ c7 „ c8 (D).	6) „ a2 „ a1 (D).
7) „ c8 „ c2 †.	Matt.

Zwanzigstes Spiel.

Stellung

Zug. der Weißen.	Zug. der Schwarzen.
K a2; D b5; T a7; S d5; BB b2 und h2.	K c8; D e6; T c6; T e8; L h6; BB c3 und f3.
1) Von b5 nach b7 †.	2) Von c8 nach d8.
3) = a7 = a8 †.	4) = c6 = c8.
5) = b7 = c7 †.	Matt.

Es ist erwiesen, daß ein Thurm und ein Läufer gegen einen Thurm das Spiel gewinnen können; auch können ein Läufer und ein Springer den König matt setzen, und ein Thurm mit einem Bauer gegen einen Thurm das Matt erzwingen u. s. w.; wir wollen daher noch die vorzüglichsten solcher Spielendungen zur Vollständigkeit des Ganzen hier aus Pfünder's Werk folgen lassen. Daher:

I. Matt durch einen Thurm und einen Läufer gegen einen Thurm.

a) Stand der Weißen.

Der König steht auf dem dritten Felde des feindlichen Königs.

Der Thurm auf dem Felde des Läufers seiner Königin.

Der Läufer auf dem vierten Felde des feindlichen Königs.

b) Stand der Schwarzen.

Der König steht auf seinem Felde.

Der Thurm aber auf dem zweiten Felde der Königin.

1.

Weiß. Der Thurm giebt Schach!

Schwarz. Der Thurm deckt dies Schach.

2.

Weiß. Der Thurm auf das zweite Feld des Läufers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der Thurm auf das zweite Feld der feindlichen Königin.

3.

Weiß. Der Thurm auf das zweite Feld des Springers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der Thurm auf das Feld der feindlichen Königin.

4.

Weiß. Der Thurm auf das zweite Feld des Springers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Läufers.

5.

Weiß. Der Thurm auf das zweite Feld des Thurmes des feindlichen Königs.

Schwarz. Der Thurm auf das Feld des Springers vom weißen Könige.

6.

Weiß. Der Thurm auf das zweite Feld des Läufers der schwarzen Königin, und giebt Schach.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Springers.

7.

Weiß. Der Thurm giebt auf dem Felde des Läufers des schwarzen Königs demselben Schach.

Schwarz. Der König begiebt sich auf das zweite Feld seines Thurmes.

8.

Weiß. Der Thurm giebt auf dem Felde des Thurmes des feindlichen Königs Schach.

Schwarz. Der König geht auf das dritte Feld seines Springers.

9.

Weiß. Der Läufer auf das vierte Feld des Läufers seines Königs.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld seines Springers.

10.

Weiß. Der Läufer geht auf seine letzte Stelle zurück und giebt Schach.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

11.

Weiß. Der Thurm auf das Feld des Springers vom schwarzen Könige und bietet Schach.

Schwarz. Der König geht auf das vierte Feld seines Thurmes.

12.

Weiß. Der Thurm nimmt den Thurm.

Schwarz. Der König auf das fünfte Feld seines Thurmes.

13.

Weiß. Der König auf das dritte Feld des Läufers vom feindlichen Könige.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld des Thurmes vom weißen Könige.

14.

Weiß. Der König begiebt sich auf das vierte Feld des Springers vom schwarzen Könige und setzt letzteren somit matt

II. Matt des feindlichen Königs durch einen Läufer und Springer.

a) Stand der Weißen.

Der König steht auf seinem vierten Felde.

Der Läufer des Königs auf seinem Felde und ebenso der Springer der Königin auf seinem Felde.

b) Stand der Schwarzen.

Der König steht auf dem dritten Felde seines Läufers.

1.

Weiß. Der Läufer auf das vierte Feld des Läufers seiner Königin.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

2.

Weiß. Der König auf das vierte Feld seines Läufers.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld seines Läufers.

3.

Weiß. Der Springer auf das dritte Feld des Läufers seiner Königin.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld seines Springers.

4.

Weiß. Der Springer auf das vierte Feld seines Königs.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld seines Thurmes.

5.

Weiß. Der König auf das vierte Feld des Läufers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld seines Thurmes.

6.

Weiß. Der König auf das dritte Feld des Läufers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Thurmes.

7.

Weiß. Der Springer auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld seines Thurmes.

8.

Weiß. Der Springer auf das zweite Feld des Läufers des schwarzen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Springers.

9.

Weiß. Der Läufer auf das dritte Feld seiner Königin.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Läufers.

10.

Weiß. Der Läufer auf das zweite Feld des Thurmes des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König geht auf sein Feld.

11.

Weiß. Der Springer auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seiner Königin.

12.

Weiß. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Läufers seiner Königin.

13.

Weiß. Der Springer auf das zweite Feld der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld des Läufers seiner Königin.

14.

Weiß. Der Läufer auf das dritte Feld seiner Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Läufers seiner Königin.

15.

Weiß. Der Läufer auf das vierte Feld seines Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seiner Königin.

16.

Weiß. Der König auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf sein Feld.

17.

Weiß. Der Läufer giebt Schach.

Schwarz. Der König auf das Feld seiner Königin.

18.

Weiß. Der Läufer auf das zweite Feld des Läufers vom schwarzen Könige.

Schwarz. Der König auf das Feld des Läufers seiner Königin.

19.

Weiß. Der Springer auf das vierte Feld des Läufers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das Feld des Springers der Königin.

20.

Weiß. Der König auf das zweite Feld der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Thurmes seiner Königin.

21.

Weiß. Der König auf das zweite Feld des Läufers der feindlichen Königin und giebt hier das Matt.

III. Matt durch einen Thurm und einen Bauer gegen einen Läufer.

a) Stand der Weißen.

Der König steht auf seinem vierten Felde.
Der Thurm auf dem Felde seiner Königin.
Der Bauer der Königin auf ihrem vierten Felde.

b) Stand der Schwarzen.

Der König steht auf seinem dritten Felde.
Der Läufer auf dem zweiten Felde des Läufers seiner Königin.

1.

Weiß. Der Thurm auf das Feld des Thurmes seiner Königin.

Schwarz. Der Läufer auf das Feld des Springers seiner Königin.

2.

Weiß. Der Thurm giebt Schach.

Schwarz. Der Läufer deckt das Schach.

3.

Weiß. Der Thurm auf das dritte Feld des Springers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld seiner Königin.

4.

Weiß. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

Schwarz. Der Läufer auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

5.

Weiß. Der Thurm giebt auf dem Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

Schwarz. Der Läufer deckt das Schach.

6.

Weiß. Der Thurm auf das zweite Feld des Thurmes der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das Feld des Läufers seiner Königin.

7.

Weiß. Der König auf das dritte Feld des Läufers der feindlichen Königin. Sobald nun die Weißen den Bauer gegen den feindlichen Läufer geopfert und den feindlichen König auf sein Feld getrieben haben, wird derselbe daselbst matt gesetzt sein.

IV. Matt von einem einzigen Thurme.

a) Stand der Weißen.

Der König steht auf seinem vierten Felde.
Der Thurm des Königs auf seinem Felde.

b) Stand der Schwarzen.

Der König steht auf seinem dritten Felde.

1.

Weiß. Der Thurm giebt Schach.
Schwarz. Der König geht auf sein zweites Feld.

2.

Weiß. Der König geht auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld seiner Königin.

3.

Weiß. Der Thurm auf das dritte Feld des Springers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Läufers seiner Königin.

4.

Weiß. Der König auf das vierte Feld der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Springers seiner Königin.

5.

Weiß. Der König auf das vierte Feld des Läufers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Thurmes seiner Königin.

6.

Weiß. Der König auf das vierte Feld des Springers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Springers seiner Königin.

7.

Weiß. Der Thurm giebt auf dem zweiten Felde des Springers des feindlichen Königs Schach.

Schwarz. Der König geht auf das Feld des Läufers seiner Königin.

8.

Weiß. Der König geht auf das dritte Feld des Läufers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König geht auf das Feld seiner Königin.

9.

Weiß. Der Thurm auf das zweite Feld des Thurmes der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König geht auf sein Feld.

10.

Weiß. Der König auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Läufers.

11.

Weiß. Der König auf das dritte Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Springers.

12.

Weiß. Der König auf das dritte Feld des Läufers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Thurmes.

13.

Weiß. Der König auf das dritte Feld des Springers vom feindlichen Könige.

Schwarz. Der König wieder auf das Feld seines Springers.

14.

Weiß. Der Thurm giebt Schach und Matt.

V. Mit der Königin gegen einen Thurm und einen Bauer das Spiel zu gewinnen.

a) Stand der Weißen.

Der König steht auf dem vierten Felde seines Läufers.

Die Königin aber auf ihrem dritten Felde.

b) Stand der Schwarzen.

Der König steht auf seinem zweiten Felde.

Der Bauer der Königin auf ihrem dritten Felde und

der Thurm auf dem vierten Felde seines Königs.

1.

Weiß. Die Königin giebt auf dem zweiten Felde des Thurmes des feindlichen Königs Schach.

Schwarz. Der König auf sein drittes Feld.

2.

Weiß. Die Königin giebt auf dem Felde des Springers des feindlichen Königs Schach.

Schwarz. Der König geht auf sein zweites Feld.

3.

Weiß. Die Königin geht auf das Feld des Läufers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der Thurm auf das vierte Feld des Läufers seiner Königin.

4.

Weiß. Die Königin giebt auf dem zweiten Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

Schwarz. Der König geht auf sein drittes Feld.

5.

Weiß. Die Königin auf das zweite Feld des Springers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der Thurm auf das vierte Feld seines Königs.

6.

Weiß. Die Königin auf das zweite Feld des Läufers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der Thurm auf das vierte Feld des Läufers seiner Königin.

7.

Weiß. Die Königin auf das Feld der feindlichen Königin.

Schwarz. Der Thurm wieder auf das vierte Feld seines Königs.

8.

Weiß. Die Königin giebt auf dem Felde des feindlichen Königs Schach.

Schwarz. Der König begiebt sich auf das vierte Feld seiner Königin.

9.

Weiß. Die Königin auf das Feld des Läufers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der Thurm auf das vierte Feld des Thurmes seines Königs.

10.

Weiß. Die Königin giebt auf dem Felde des Thurmes der feindlichen Königin Schach.

Schwarz. Der König auf das vierte Feld des Läufers der feindlichen Königin.

11.

Weiß. Die Königin giebt auf dem vierten Felde ihres Thurmes Schach.

Schwarz. Der König auf das dritte Feld des Läufers der feindlichen Königin.

12.

Weiß. Die Königin giebt auf dem dritten Felde ihres Thurmes Schach.

Schwarz. Der König auf das vierte Feld des Läufers der feindlichen Königin.

13.

Weiß. Die Königin nimmt den Bauer.

Schwarz. Der Thurm auf das vierle Feld seiner Königin.

14.

Weiß. Die Königin auf das dritte Feld des Läufers der feindlichen Königin und giebt hier Schach.

Schwarz. Der Thurm deckt das Schach.

15.

Weiß. Die Königin giebt auf dem vierten Felde ihres Thurmes Schach.

Schwarz. Die Königin auf das dritle Feld der feindlichen Königin.

16.

Weiß. Die Königin giebt auf dem dritten Felde ihres Thurmes ein doppeltes Schach.

Schwarz. Der Thurm deckt das Schach.

17.

Weiß. Die Königin auf das vierte Feld ihres Springers.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld der feindlichen Königin.

18.

Weiß. Der König auf sein viertes Feld.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Läufers der feindlichen Königin.

19.

Weiß. Der König auf das vierte Feld seiner Königin.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld der feindlichen Königin.

20.

Weiß. Die Königin nimmt den Thurm und giebt Schach.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des feindlichen Königs.

21.

Weiß. Die Königin giebt auf dem dritten Felde ihres Königs Schach.

Schwarz. Die Königin auf das Feld des Läufers vom feindlichen Könige.

22.

Weiß. Der König auf sein viertes Feld.

Schwarz. Der König auf das zweite Feld des Springers vom weißen Könige.

23.

Weiß. Der König auf das vierte Feld seines Läufers.

Schwarz. Der König auf das Feld des Läufers vom feindlichen Könige.

24.

Weiß. Der König setzt den feindlichen König auf dem dritten Felde seines (des weißen Königs) Läufers matt.

VI. Das Spiel mit denselben Figuren, welches remis wird.

a) Stand der Weißen.

Der König steht auf dem vierten Felde der feindlichen Königin.

Die Königin aber auf dem dritten Felde ihres Springers.

b) Stand der Schwarzen.

Der König steht auf dem Felde seiner Königin.

Der Thurm steht auf dem dritten Felde seines Königs, und

der Bauer der Königin auf seinem Felde.

1.

Weiß. Die Königin giebt auf dem Felde des Springers der feindlichen Königin Schach.

Schwarz. Der König geht auf sein zweites Feld.

2.

Weiß. Die Königin geht auf das Feld des Springers des frindlichen Königs.

Schwarz. Der Thurm auf das dritte Feld des Läufers der feindlichen Königin.

3.

Weiß. Der König auf das vierte Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der Thurm giebt auf dem dritten Felde seines Königs Schach.

4.

Weiß. Der König begiebt sich auf das vierte Feld der feindlichen Königin, in welcher Stellung das Spiel **remis**, weil die Königin weder den König, noch den Bauer im Rücken angreifen kann.

VII. Ein Spiel, welches mit der Königin gegen einen Bauer, der gleich mit dem folgenden Zuge zur Dame gelangen konnte, gewonnen wird.

a) Stellung der Weißen.

Der König steht auf dem zweiten Felde des Springers der feindlichen Königin.
Die Königin auf dem Felde des Läufers der feindlichen Königin.

b) Stellung der Schwarzen.

Der König steht auf dem 2. Felde des Läufers des feindlichen Königs.
Der Bauer aber auf dem 2. Felde des feindlichen Königs.

1.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde des Läufers der feindlichen Königin Schach.
Schwarz. Der König begiebt sich auf das Feld des Springers vom feindlichen Könige.

2.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde des Springers vom feindlichen Könige Schach.
Schwarz. Der König geht auf das 2. Feld des Läufers vom feindlichen Könige.

3.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde des Läufers ihres Königs Schach.

Schwarz. Der König geht wieder auf das 2. Feld des Springers vom weißen Könige.

4.

Weiß. Die Königin auf das 3. Feld ihres Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld des Läufers vom feindlichen Könige.

5.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 3. Felde des Läufers ihres Königs Schach.

Schwarz. Der König auf das Feld des feindlichen Königs.

6.

Weiß. Der König auf das 3. Feld des Springers der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das 2. Feld der feindlichen Königin.

7.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde der feindlichen Königin Schach.

Schwarz. Der König auf das 2. Feld des Läufers der feindlichen Königin.

8.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde ihres Läufers Schach.

Schwarz. Die Königin geht auf das 2. Feld der feindlichen Königin zurück.

9.

Weiß. Die Königin giebt auf ihrem 4. Felde Schach.

Schwarz. Der König begiebt sich wieder auf das 2. Feld des Läufers der feindlichen Königin.

10.

Weiß. Die Königin auf das 3. Feld ihres Königs.

Schwarz. Die Königin auf das Feld der feindlichen Königin.

11.

Weiß. Die Königin giebt auf ihrem 3. Felde Schach.

Schwarz. Der König auf das Feld des feindlichen Königs.

12.

Weiß. Der König auf das 4. Feld des Springers der schwarzen Königin.

Schwarz. Der König auf das 2. Feld des Läufers vom feindlichen Könige.

13.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde des Läufers des feindlichen Königs Schach.

Schwarz. Der König auf das Feld des feindlichen Königs.

14.

Weiß. Die Königin auf das 4. Feld des Läufers ihres Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld der feindlichen Königin.

15.

Weiß. Die Königin auf das 4. Feld giebt Schach.

Schwarz. Der König auf das Feld des feindlichen Königs.

16.

Weiß. Der König auf das 4. Feld des Läufers seiner Königin.

Schwarz. Der König auf das Feld des Läufers des feindlichen Königs.

17.

Weiß. Die Königin giebt auf dem 4. Felde des Läufers ihres Königs Schach.

Schwarz. Der König auf das Feld des feindlichen Königs zurück.

18.

Weiß. Der König auf das 3. Feld seiner Königin.

Schwarz. Der König auf das Feld der feindlichen Königin.

19.

Weiß. Die Königin geht auf ihr 2. Feld und giebt hier Schach und Matt.

Anmerkung. Um dieses Spiel zu gewinnen, mußten wir nicht nur unsere Königin dem feindlichen Könige so nahe als möglich bringen, sondern durch häufiges Schachbieten ihn nöthigen, sich hinter seinen Bauer zu retiriren, wodurch dieser nicht zur Dame kömmt, und wir unsern König nach und nach zur Hülfe beiziehen können.

VIII. Ein Spiel mit einem einzigen Bauer, welches man nur dann gewinnt, wenn der Gegner nicht gut spielt.

a) Stand der Weißen.

Der König steht auf dem vierten Felde seines Läufers.

Der Bauer auf dem 4. Felde des Läufers des feindlichen Königs.

b) Stand der Schwarzen.

Der König steht auf dem dritten Felde seines Läufers.

1.

Weiß. Der König geht auf sein 4. Feld.

Schwarz. Der König auf das 2. Feld seines Läufers.

2.

Weiß. Der König auf das 4. Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf sein 2. Feld.

3.

Weiß. Der Bauer thut einen Schritt und giebt Schach.

Schwarz. Der König auf das 2. Feld seines Läufers.

4.

Weiß. Der König auf das 4. Feld des Läufers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf sein Feld, oder auf das seines Springers.

5.

Weiß. Der König auf das 3. Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Läufers.

6.

Weiß. Der Bauer thut einen Schritt.
Schwarz. Der König auf das 2. Feld seines Springers.

7.

Weiß. Der König auf das 2. Feld des feindlichen Königs, und gewinnt die Partie, indem der Bauer zur Dame geworden ist.

Zusatz. Aus diesem Spiele kann man ersehen, daß der Gegner seinen König immer vor der Fronte unseres Bauers zurückziehen müsse.

IX. Ein Spiel, welches mit zwei Bauern gegen einen gewonnen wird.

a) Stand der Weißen.

Der König auf sein 4. Feld.
Der Bauer des Läufers des Königs auf sein 4. Feld.
Der Bauer des Springers des Königs auf sein fünftes Feld.

b) Stand der Schwarzen.

Der König auf sein 3. Feld.
Der Bauer des Springers des Königs auf sein 3. Feld.

1.

Weiß. Der König auf das 4. Feld seiner Königin.

Schwarz. Der König auf das 4. Feld seines Läufers.

2.

Weiß. Der König geht auf sein 3. Feld.

Schwarz. Ebenso.

3.

Weiß. Der König auf sein 4. Feld.

Schwarz. Der König auf das 3. Feld seiner Königin. (Hätte er statt dessen seinen König auf sein 2. Feld, oder auf das 2. Feld seiner Königin gezogen, so mußten wir unsern König vor die Fronte seines Königs stellen, um ihm dadurch im Verlaufe des Spiels seinen Bauer nehmen zu können.

4.

Weiß. Der Bauer des Läufers des Königs thut einen Schritt.

Schwarz. Der Bauer nimmt den Bauer.

5.

Weiß. Der König nimmt den Bauer wieder.

Schwarz. Der König begiebt sich auf sein 2. Feld.

6.

Weiß. Der König auf das 3. Feld des Springers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Läufers.

7.

Weiß. Der König auf das 2. Feld des Thurmes des feindlichen Königs, und gewinnt das Spiel, weil der Gegner es nicht hindern kann, daß der Bauer zur Dame wird.

Anmerkung. Jedesmal, wenn der König vor einem Bauer zu stehen kommt, kann es der Gegner nie hindern, daß der Bauer zur Dame würde.

X. Variante des vorigen Spiels auf den zweiten Zug der Schwarzen.

Der Stand der Figuren ist wie vorher.

2.

Weiß. Der König auf das 3. Feld seiner Königin.

Schwarz. Der König auf das 4. Feld seiner Königin.

3.

Weiß. Der König auf sein 3. Feld.

Schwarz. Ebenso.

4.

Weiß. Der König auf sein 4. Feld.

Schwarz. Der König auf das 3. Feld seiner Königin.

Anmerkung. Hätte er seinen König auf sein zweites Feld oder auf das 2. Feld seiner Königin zurückgezogen, so hätten wir unsern König dem seinigen gerade gegenüber setzen müssen.

5.

Weiß. Der Bauer des Läufers des Königs einen Schritt.

Schwarz. Der König geht auf sein 2. Feld.

6.

Weiß. Der Bauer thut einen Schritt und giebt Schach.

Anmerkung. Hätten wir ihm seinen Bauer mit dem unsrigen genommen, so würde das remis werden.

Schwarz. Der König geht auf das 3. Feld seiner Königin.

8.

Weiß. Der Bauer des Läufers des Königs thut einen Schritt.

Schwarz. Der König geht auf sein 2. Feld.

9.

Weiß. Der König auf das 4. Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König nimmt den Bauer.

10.

Weiß. Der König begiebt sich auf das dritte Feld der feindlichen Königin.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Läufers.

11.

Weiß. Der König auf das 3. Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das 2. Feld seines Springers.

12.

Weiß. Der König auf das 2. Feld des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Springers.

13.

Weiß. Der König auf das 3. Feld des Läufers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das 2. Feld seines Thurmes.

14.

Weiß. Der König auf das 2. Feld des Läufers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Thurmes.

15.

Weiß. Der König nimmt den Bauer.

Schwarz. Der König geht auf das Feld seines Springers.

16.

Weiß. Der König auf das 3. Feld des Läufers des feindlichen Königs.

Schwarz. Der König auf das Feld seines Läufers.

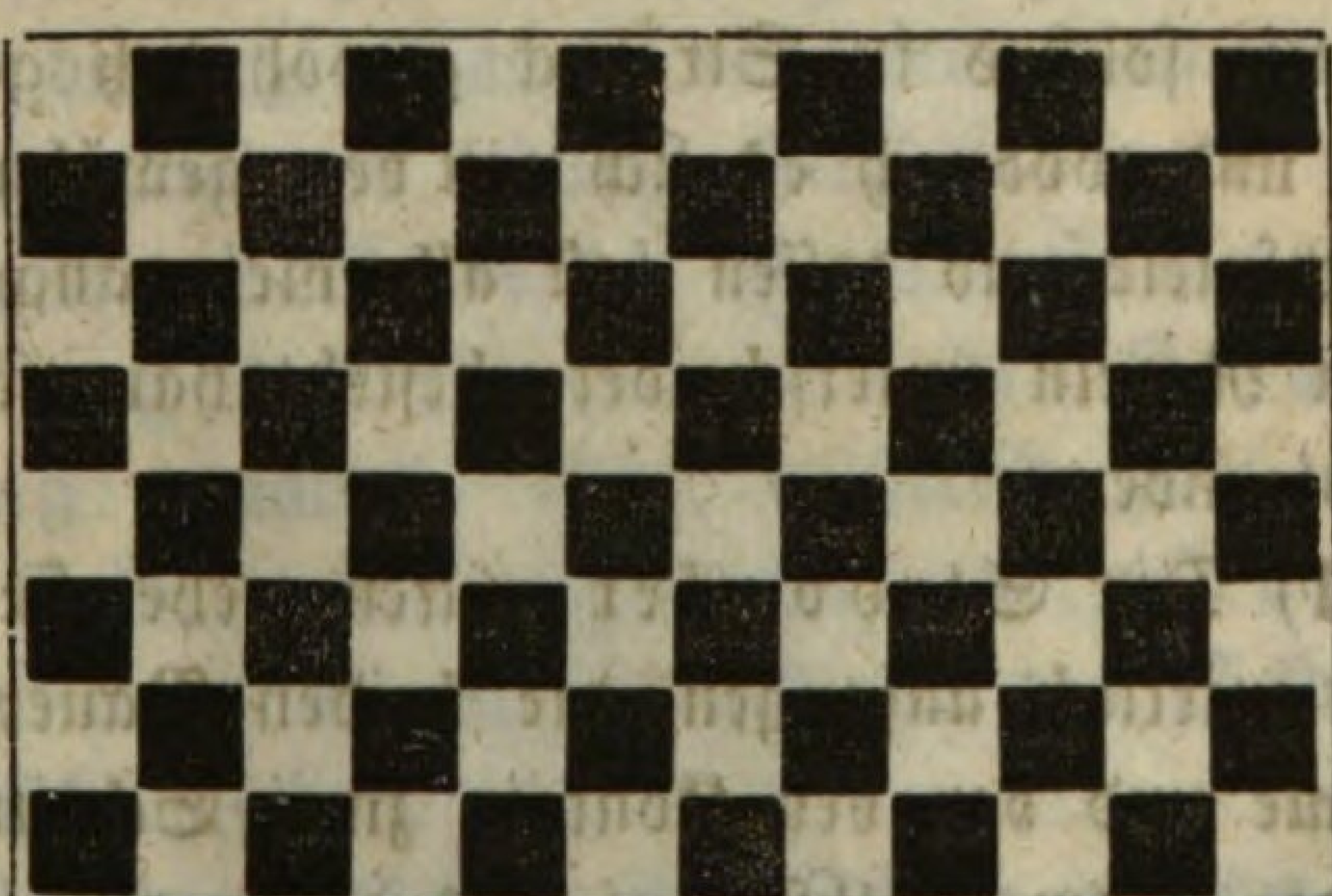
17.

Weiß. Der Bauer thut einen Schritt und wird ohne Gegenwehr zur Dame, wodurch zugleich das Spiel gewonnen ist.

§. 33. Vom sogenannten Courierspiele.

Diese bei den Bauern zu Ströbeck schon seit Jahrhunderten gebräuchliche Abart des Schachspiels hat anderwärts nur wenig Eingang gefunden, und sie ist gewiß den meisten Schachspielern nur dem Namen nach bekannt.

Nach der Beschreibung, welche Gustav Selenus in seinem bekannten sehr seltenen deutschen Originalwerke: „Anleitung über das Schach- oder Königspiel" (Leipzig, 1617. 4.) macht, war dazu ein Bret erforderlich, welches zwar auch nur acht Reihen Felder zum Vorschreiten, aber 12 zum Lager der Steine und also überhaupt 96 Felder enthielt, wie aus der nachstehenden Figur zu sehen ist.



Jeder Spieler hatte, außer den gewöhnlichen Schachsteinen, noch vier Hauptsteine und vier Bauern. Diese Hauptsteine bestanden in zwei

Courieren und zwei Räthen, einem geheimen und einem lustigen; der erste wurde Mann genannt und stand zunächst an dem Könige, der andere hieß Schleich, und ihm wurde neben der Königin, den Courieren aber zwischen den Räthen und Läufern ihr Platz angewiesen. Die geheimen Räthe hatten den Gang der Dame, die lustigen den der Thürme, und die Couriere wurden wie die Läufer gezogen. Die Bauern der Thürme und der Königin Bauern wurden anfangs zwei Schritte vorgerückt, sowie die Dame auch selbst in ihr drittes Feld springen mußte; dieser Zug wurde der Freudensprung genannt, übrigens ging sie wie ein Läufer, aber nur einen Schritt.

Das Eigenthümliche des alten Courierspieles, wie solches in Ströbeck gewöhnlich gespielt wird, und wodurch es sich von dem gewöhnlichen Schachspiele und dessen fast allgemein angenommenen Regeln unterscheidet, besteht hauptsächlich in Folgendem:

1) Die Ströbecker rücken, ehe sie das Spiel wirklich anfangen, die beiden Bauern der Thürme und den der Königin zwei Schritte, so wie die Dame selbst auf das dritte von ihrem Bauer übersprungene Feld. Dies heißt bei ihnen der Aufsatz, und dann wird erst durch einen auf dem Brete herumgeschnellten Bauer oder auf

andere Art bestimmt, wer den Anzug hat; nun aber darf kein Bauer weiter als einen Schritt gehen.

2) Ein in die gegenseitige Dame vorgedrungener Bauer wird nicht geraubt, so lange er die eingenommene Stelle nicht verändert, kann aber auch mit keinem bessern Steine vertauscht werden, bevor er — als wenn ein Thurm das ihm zunächst liegende Feld übergehen und auf das folgende ziehen wollte — gerade rückwärts, z. B. von 8 auf 6 und von da weiter auf 4, zwei Sprünge gethan hat. Schlägt ihn nun der Gegner nach geschehenem ersten und zweiten Sprunge nicht weg, so darf er erst dann, indem er den dritten thun will, mit der Königin, oder einem andern zur Erreichung des vorhabenden Plans dienlichen Hauptsteine verwechselt werden, und hat alsdann völlige Freiheit, nach seiner neuerhaltenen Würde zu agiren. Dieser dritte Rücksprung des Bauern wird der Freudensprung genannt. Also während zwei dieser Züge bleibt er lediglich Bauer, und erst bei dem dritten kann er mit der Figur des Feldherrn vertauscht werden.

3) Dem Könige muß Schach geboten werden, allein beim Angriffe des Feldherrn braucht man nichts zu melden.

4) Das Rochiren ist nicht üblich.

5) Jeder Fremde, der in Ströbeck spielen will, muß sich die daselbst übliche Spielart, auch das „Nachbar mit Rath" gefallen lassen, also auch davon unterrichtet sein.

§. 34. Vom verbesserten Courierspiele.

Diese Art des Courierspiels hat mehr Interesse, indem es nicht so langweilig ist und gewährt daher eine angenehme Unterhaltung; mit Recht kann es ein verbessertes Spiel genannt werden. Es wird auf folgende Art und Weise gespielt:

1) Das Bret besteht aus einem Parallelogramm von 12 Feldern Länge und 8 Feldern Breite, abwechselnd schwarz und weiß, und enthält mithin 96 Felder, genau so, wie es in §. 20 abgebildet ist. Jedes zur rechten Hand befindliche Eckfeld der langen Seite muß weiß, das zur linken aber schwarz sein. Dieses Bret wird also gestellt, daß jeder der beiden Spieler die lange Seite desselben vor sich hat.

Anmerkung. Man kann dieses Bret zu einem gewöhnlichen Schachspielbrete leicht dadurch machen, daß man vier Reihen Felder auf der einen oder der andern Seite mit einem Streifen Pappe bedeckt. Auf gleiche Weise läßt sich auch das vom Dr. Theodorich Martinsen erfundene Lüneburg'sche Schachspiel sowohl zum gewöhn-

lichen, als auch zum Courier-Schachspiele gebrauchen.

2) Jeder Spieler spielt mit 24 Steinen, nämlich: einem Könige (K), einem Feldherrn (F), einem Rath oder Alten (R), einem Narren oder kurzweiligen Rathe (N), zwei Läufern (L), zwei Courieren (C), zwei Springern (S), zwei Thürmen (T) und zwölf Bauern (B). Diese Steine oder Figuren werden auf den beiden äußersten langen Reihen der Felder dergestalt aufgestellt, daß die zwölf Officiere in der äußersten, die zwölf Bauern aber in der vor ihnen befindlichen Reihe zum Schutze der Officiere gesetzt werden, und zwar die weißen mit Anwendung der Regel: **regina servat colorem**, wie hier durch die Anfangsbuchstaben der Steine oder Figuren angedeutet ist.

Schwarz.

T	S	L	C	N	F	K	R	C	L	S	T
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
T	S	L	C	N	F	K	R	C	L	S	T

Weiß.

3) Der Gang des Königs, des Feldherrn, der Springer, der Thürme und der Bauern ist ihrem respectiven Gange im eigentlichen oder gewöhnlichen Schachspiele ganz gleich. Der Rath oder Alter, welcher nächst dem Feld-

herrn die wichtigste Figur des Heeres ist, bewegt sich wie der König und auch wie der Springer; er soll, seiner Bestimmung gemäß, der beständige Begleiter des Königs sein. Der Narr geht nur wie der König, d. h. rings um sich herum einen Schritt. (Will man ihn wirklich kurzweilig, aber auch zugleich langweilig machen, so lasse man ihm seine ursprüngliche Bewegung. die des Thurms, aber nur Einen Schritt). Der Courier ist der Läufer des gewöhnlichen Schachspiels und hat alle seine Eigenschaften. Die Läufer dieses Spiels dürfen gleichfalls nie die Farbe der Felder wechseln, auf denen sie sich bewegen; doch stets nur einen oder höchstens zwei Schritte, mit der Freiheit, im letztern Falle, gleich den Springern, über alle Hindernisse wegzuspringen. Uebrigens dürfen alle Officiere nach Willkür vor- und rückwärts gehen, und nehmen dann, wie beim gewöhnlichen Schachspiele, den Platz des geschlagenen Steins ein.

4) Die Bauern können erst dann Officiere werden, wenn sie zwei Züge hindurch ein Feld des Lagers der feindlichen Officiere behauptet haben, und mit dem dritten Zuge des befreundeten Heeres beginnt erst ihre Wirksamkeit des erlangten höhern Grades, dessen Wahl, wie in §. 23, Nr. 9, von dem Spieler abhängt, in dessen Diensten er steht.

Ehedem pflegte man dem Bauer, welcher ein Feld in der letzten entgegengesetzten Reihe erreichte, sofort alle Eigenschaften und Wirkungen eines Feldherrn beizulegen, so daß er z. B. wenn es die Lage so mit sich brachte, den König gleich bei dem Einrücken in das letzte Feld in Schach setzte; nach neuern Gesetzen kann man den Bauer nur zu einem solchen Officier machen, der dem Spieler fehlt, und er muß wenigstens einen Zug thun, bevor ihm dessen Eigenschaften zukommen.

5) Der König kann nicht rochiren, wenn eins der Felder der ganzen Hälfte der Reihe, wohin er rochiren will (auch wenn er nicht darüber schreitet), von einem feindlichen Steine bedroht ist. Kann und will er rochiren, so stellt er sich auf das Feld des Läufers, der Thurm aber lagert sich neben ihm auf das Feld des Couriers.

Weitere Regeln zu geben, ist nicht nöthig, da alle sonstigen Vorschriften des gewöhnlichen Schachspiels hier volle Anwendung finden.

§. 35. Vom Kriegs= oder Schachspiele nach einer verbesserten und vergrößerten Einrichtung.

Das Schachbret zu diesem sinnreichen Spiele besteht aus 11 Feldern Länge und 11 Feldern

Breite und enthält sonach 121 Felder, wobei zu bemerken ist, daß die vier Eckfelder (a b c d) schwarz sind, und daß auf jeder Seite in der ersten Reihe jeder Armee vier Felder unbesetzt bleiben, wie aus der beigesetzten Figur mit Mehrerem zu ersehen ist.

a				2	1	2				b
2	3	4	5	6	2	6	5	4	3	2
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
F	F	F	F	F	F	F	F	F	F	F
2	3	4	5	6	2	6	5	4	3	2
d				2	1	2				c

Jede Armee besteht, mit Einschluß des Königs, aus 25 streitbaren Figuren, nämlich aus 1 Könige, 2 Leibgarden, 2 Kürassiers, 2 Husaren, 2 Dragonern, 2 Kanonen und 11 Füsiliers.

Die Erklärung der Zahlen, welche die Stellung der Steine oder Figuren bezeichnen, ist folgende:

Nr. 1 ist der König, welcher in der ersten Reihe auf das mittelste weiße Feld zu ste-

hen kommt und wie im gewöhnlichen Schachspiele geht.

Nr. 2, 2, 2, 2, 2 sind 5 Kanonen, welche neben und vor dem Könige, sowie auf den beiden Flügeln ihren Platz finden und wie die Rochen oder Thürme gehen.

Nr. 3, 3 sind 2 Husaren, die auf beiden Flügeln neben den Kanonen placirt sind und den Gang der Läufer haben.

Nr. 4, 4 sind zwei Dragoner, welche neben den Husaren aufgestellt werden und ebenfalls wie die Läufer gehen.

Nr. 5, 5 sind zwei Kürassiere, diese schließen sich an die Dragoner an und bewegen sich wie die Springer.

Nr. 6, 6 sind 2 Leibgarden, welche vor den Kanonen des Königs zu sehen sind und den Gang des Feldherrn oder der sogenannten Königin besitzen.

Die Buchstaben **F F F** u. s., welche die ganze dritte Reihe füllen, sind 11 Füsiliers. Sie gehen jedes Mal nur einen Schritt vor- und rückwärts, auch nebenwärts, sowohl rechts, als anch links, immer in gerader Linie, von schwarz auf weiß, von weiß auf schwarz u. s.; schlagen auch vor- und rückwärts, jedoch allemal nur in schräger Richtung, d. h. von schwarz auf schwarz, von weiß auf weiß. Auch dadurch

weichen sie von den gemeinen Soldaten des gewöhnlichen Schachspiels ab, daß sie beständig Füsiliers bleiben, wenn sie auch die letzte Felderreihe des Feindes erreichen, wo sie nach Willkür wieder umkehren können, weil sie vor- und rückwärts zu marschiren berechtigt sind.

Bei diesem Schachspiele finden folgende Gesetze und Regeln Statt:

a) Jede Figur, welche einmal berührt worden ist, muß auch gezogen werden, und wenn man einmal festgesetzt hat, kann man sie nicht wieder zurücknehmen und auf einen andern Platz bringen, wenn auch die Finger sie noch nicht losgelassen haben.

b) Der König kann bei diesem Spiele niemals rochiren, wozu auch keine Gelegenheit vorhanden ist.

c) Bei'm doppelten Schachbieten ist kein anderes Mittel, der erstickte König muß weichen.

d) Ein aufgehobenes Spiel ohne Gewinn und Verlust ist ein solches, wenn der König kein fluchtfreies Feld mehr übrig hat; wenn er bei jedem Zuge, so er thut, in ein bedrohtes Feld zieht, und wenn er, um solches zu vermeiden, auch keinen Stein mehr zu ziehen übrig hat.

e) Dem von allen Steinen entblößten Könige steht kein besonderes Recht zu; ist er vom Gegner, wenn er auch keine eigene Hülfe mehr

hat, schachmatt gesetzt, so ist das Spiel verloren.

f) Das blinde Matt oder Patt ist, wenn der König keinen Zug mehr thun kann, ohne in das Schach zu treten und ihm auch kein Schach geboten worden ist, er übrigens auch keine oder nur solche Steine hat, die nicht mehr ziehen können.

Vergleiche über dieses Spiel: **Le jeu de la guerre ou raffinement du jeu d'échecs etc.** Neues Kriegsspiel oder verbessertes Schachspiel. Prag, 1770, 8. 75 Seiten, wo sich auch ein ganz vorgeschriebenes Spiel findet.

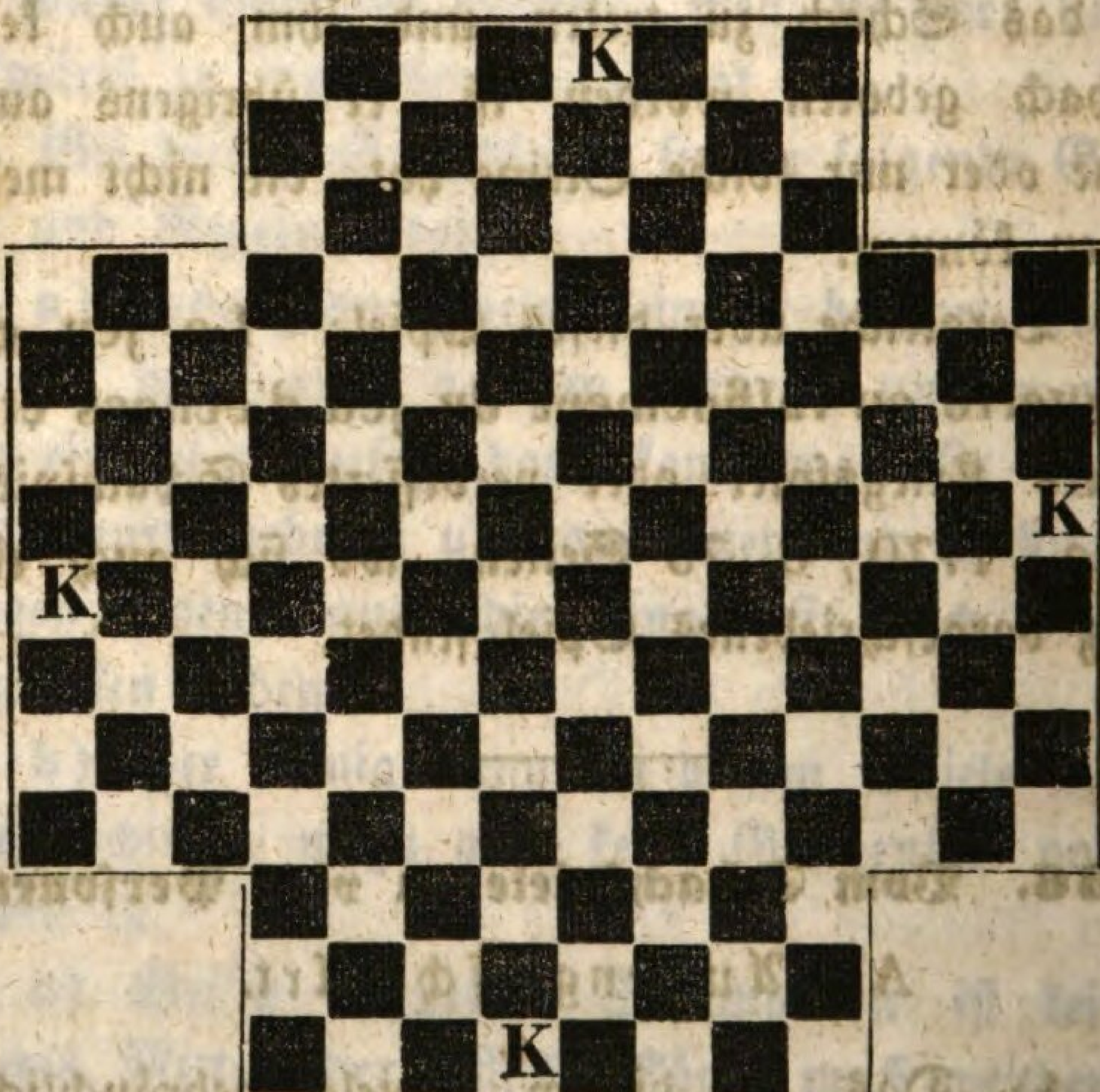
---

§. 36. Vom Schachspiele zu vier Personen.

A. Auf englische Art.

1) Das zu diesem Spiele gebräuchliche Bret ist größer, als das zu dem eigentlichen oder ursprünglichen Schachspiele, wie wir solches §. 5 und ferner beschrieben haben. Es besteht aus einem gewöhnlichen Schachbrete, dem an jeder Seite drei Reihen, jede von 8 Feldern, angesetzt sind. Man kann es sich auch vorstellen als ein Quadrat von 14 Feldern Länge und Breite, an dessen vier Ecken jedes Mal 9 Felder ausgeschnitten sind. Die Summe der Felder

beträgt sonach 160, welche miteinander in der Farbe, zur Hälfte weiß, zur Hälfte schwarz, abwechseln, wie aus der beigefügten Abbildung zu ersehen ist.



2) Die hierzu gehörigen Steine oder Figuren sind die zweier gewöhnlichen Schachspiele, die man aber durch verschiedene Farben gehörig voneinander unterscheiden muß. Man wählt am liebsten die Farben: schwarz, weiß, gelb oder roth.

3) Die Spieler theilen sich in zwei Parteien, indem je zwei miteinander befreundet und gegen die beiden anderen feindlich sind. Die

befreundeten Spieler setzen sich einander gegenüber (vis à vis), wodurch die feindlichen Spieler ihnen zu Seiten kommen. Weiß und Schwarz spielen als Freunde zusammen, sowie Gelb und Roth. Welche, je zwei und zwei, einander helfen oder Freunde sind, darüber entscheidet entweder gütliche Uebereinkunft, oder das Loos, indem jeder Spieler von vier zusammengeworfenen Bauern (einer von jeder Farbe) einen verdeckt zieht.

4) Die Aufstellung der Steine geschieht nach den Regeln des gewöhnlichen Schachspiels, jedoch mit der einzigen Ausnahme, daß, uneingedenk der hier nicht anwendbaren Regel: **regina servat colorem** (nach Vida's Ausdruck), alle 4 Könige auf die 4 mittleren weißen Felder der äußersten Reihen, ihre 4 Königinnen oder Feldherren aber auf die dicht daneben befindlichen schwarzen Felder derselben Reihen aufgestellt werden. Uebrigens werden die schwarzen Steine den weißen, sowie die rothen den gelben gegenüber gestellt.

5) Ueber den Vortheil des Anzugs entscheidet ein aus 4 zusammengeworfenen Bauern verschiedener Farben verdeckt gezogener Bauer. Der Spieler, welchem die Steine von der Farbe des gezogenen Bauern zukommen, eröffnet die Reihefolge der Züge. Indessen bringt die Ver-

schiedenheit des Anzuges, indem bald der in der Vorhand, bald der in der Hinterhand Sitzende der beiden Freunde (nach Entscheidung des Looses) diesen Vortheil erhält, eine größere Mannichfaltigkeit des Spiels hervor.

6) Die Reihefolge der Züge geht (wie die des Ausspielens der Karten bei dem Whist) in ununterbrochener Folge links herum. Auf den Spieler, der soeben gezogen, folgt jedes Mal der ihm zunächst zur Linken Sitzende.

7) Jeder Spieler darf jedes Mal nur Einen Stein und zwar von der ihm zugehörigen Farbe ziehen, oder nur einen feindlichen schlagen.

8) Die Steine der befreundeten Spieler decken einander gegenseitig und vereinigen ihre Angriffe gegen die der feindlichen.

9) Die Bauern jedes Spielers gehen nur vorwärts und nie seitwärts, schlagen auch schräg vorwärts, ganz nach den Regeln des gewöhnlichen Schachspiels. Nur wenn ein Bauer die äußerste Reihe des feindlichen Lagers erreicht, worauf nämlich die feindlichen Officiere bei der Aufstellung gestanden haben (welches sehr selten der Fall sein wird und nur durch Schlagen geschehen kann), wird er zum Officier befördert; und dem Spieler, der seinen Bauer so weit vorgetrieben, steht die Wahl desjenigen unter den

ihm genommenen Officieren frei, der sodann an die Stelle des vorgerückten Bauern gesetzt und für diesen umgetauscht wird. Hat dieser Spieler noch keinen Officier verloren, welcher Fall ebenfalls höchst selten vorkommen dürfte, so bleibt der Bauer als solcher stehen und wird für den ersten Officier umgetauscht, der von seiner Farbe verloren geht. Auf einem Felde des gegenüberstehenden Lagers seiner befreundeten Steine kann ein Bauer nie zum Officier gelangen.

10) Wenngleich im gewöhnlichen Schachspiele zu zwei Spielern die Könige nie einander auf einen Schritt nahe kommen dürfen, so gilt diese aus der Natur des Spiels sich ergebende Regel hier nur für feindliche Könige. Die befreundeten Könige können und dürfen, da kein freundlicher Stein ihnen Schach bieten kann, einander so nahe kommen, als sie für gerathen finden.

11) Die Schach deckenden Steine des befreundeten Spielers dürfen nicht weggezogen werden, wenn der gedeckte befreundete Spieler dadurch in Schach geräth; sind aber andere Steine, die sich gegenseitig decken, vom Feinde bedroht, so darf keiner der befreundeten Spieler den andern, auf welche Weise es auch sei, vom Ziehen derselben abhalten.

12) Wird ein König schachmatt, so bleiben seine Steine, ohne alle Wirksamkeit, als Hinderniß des Terrains stehen und können so wenig gezogen werden, als schlagen oder geschlagen werden. Nie darf ein feindlicher König sich ihrem Schach aussetzen, sie aber auch nicht nehmen. Hieraus folgt, daß ein Stein eines schachmatten Königs dennoch zur Deckung eines schachbietenden Steines, insofern nur der feindliche König diesen schlagen könnte, benutzt werden kann.

13) Wird das Schachmatt eines Königs aufgehoben, entweder durch wirksame Gegenanstalt seines Freundes, oder durch Hinwegziehung eines zum Schachmatt wesentlich erforderlichen Steines, von Seiten des Feindes, so treten alle Steine des schachmatten und befreiten Königs, sobald selbiger einmal den Vortheil des Zuges genossen, sogleich wieder gänzlich in ihre vorige Wirksamkeit.

14) Das Spiel endigt sich nur durch das Schachmattsetzen beider feindlichen Könige und kann nicht gewonnen werden, wenn nur einer der feindlichen Könige schachmatt, der andere aber nur patt ist, d. h., nicht ziehen kann. Ist in diesem Falle der patte König am Zuge, so ist das Spiel zwar aus, aber nicht von ihm verloren; denn da die Feinde nur durch ihre

Uebermacht das Patt bewirken konnten, verdienen sie für den unzweckmäßigen Gebrauch derselben gestraft zu werden.

15) Alle sonst gebräuchlichen Gesetze und Regeln des gewöhnlichen Schachspiels haben auch hier vollkommen gültige Kraft. Auch darf kein Spieler dem andern Beifall oder Mißbilligung der Züge oder Plane seines Freundes äußern, oder ihn durch Worte und Zeichen aufmerksam zu machen suchen; sowie keine Verabredung unter ihnen Statt finden darf.

Noch mögen hier einige aus der Erfahrung gezogene Vorschriften zur Belehrung für angehende Liebhaber dieses Spiels folgen.

a) Die Partei befreundeter Spieler, welche anzieht, zieht am zweckmäßigsten die Bauern ihrer Könige, jedoch nur einen Schritt, an. Die Gegenpartei darf dieses nicht thun, um sich nicht allzuleicht einem doppelten Schach, hier zugleich Schachmatt, auszusetzen.

b) Es ist sehr wirksam, einem Könige zugleich von beiden befreundeten Heeren Schach zu bieten, weil er sich nicht durch Schlagen oder Zwischenziehen retten kann, sondern nothwendig von seinem Platze rücken muß. Dabei verliert er gewöhnlich einen oder

mehrere Steine, wenn er sich auch vor dem Schachmatt retten sollte.

c) Es ist der Klugheit angemessen, seinen Angriff jedes Mal auf den König und sein Heer zu richten, der soeben gezogen hat, oder die Steine des Königs anzugreifen, dem gerade Schach geboten worden ist und der nun meinen Angriff nicht verhindern kann, da er erst nach mir zieht und sich auch dann vor dem Schach in Sicherheit setzen muß.

d) Vor Allem suche man sich vor einem im nächsten Zuge von einem der beiden Gegner zu erhaltenden Schach zu sichern, indem man sonst nur allzuleicht Gefahr läuft, seinen Feldherrn oder sonstige wirksamste Steine durch vereinigte Angriffe der Gegner zu verlieren.

e) Man sorge ebenso sehr für die Sicherheit seines Freundes, als für seine eigene; man steht und fällt mit ihm. Daher versäume man nie die Gelegenheit, ein ihm gebotenes Schach durch eigene Steine gut zu decken und ihn vor doppeltem Schach zu sichern.

f) Noch ist es rathsam, sich, soviel als möglich ist, aller Steine eines der feindlichen Könige zu bemächtigen, selbst wenn dieses

durch Tausch geschehen kann, zu dem jeder der Freunde gleichviel hergiebt. Können beide Feinde nur Officiere eines Heeres gebrauchen, so sind wir, selbst bei geringerer Zahl an Officieren, überlegen und haben überflüssige Gelegenheit, durch combinirte Angriffe diese feindlichen Steine umsonst zu erobern.

g) Man suche vorzüglich im Fortgange des Spiels den stärksten Gegner zu schwächen und seine Angriffe gegen ihn zu vereinigen.

h) Es ist nur in seltenen Fällen rathsam, zu rochiren, weil der König dadurch eigentlich nichts an Sicherheit gewinnt, da er von den beiden Gegenspielern angegriffen werden kann.

Dieses Spiel kann auch nur von drei Personen gespielt werden, indem ein Spieler zwei befreundete, gegeneinander überstehende Heere übernimmt, und wir beziehen uns deßhalb auf §. 4, sub Nr. 8.

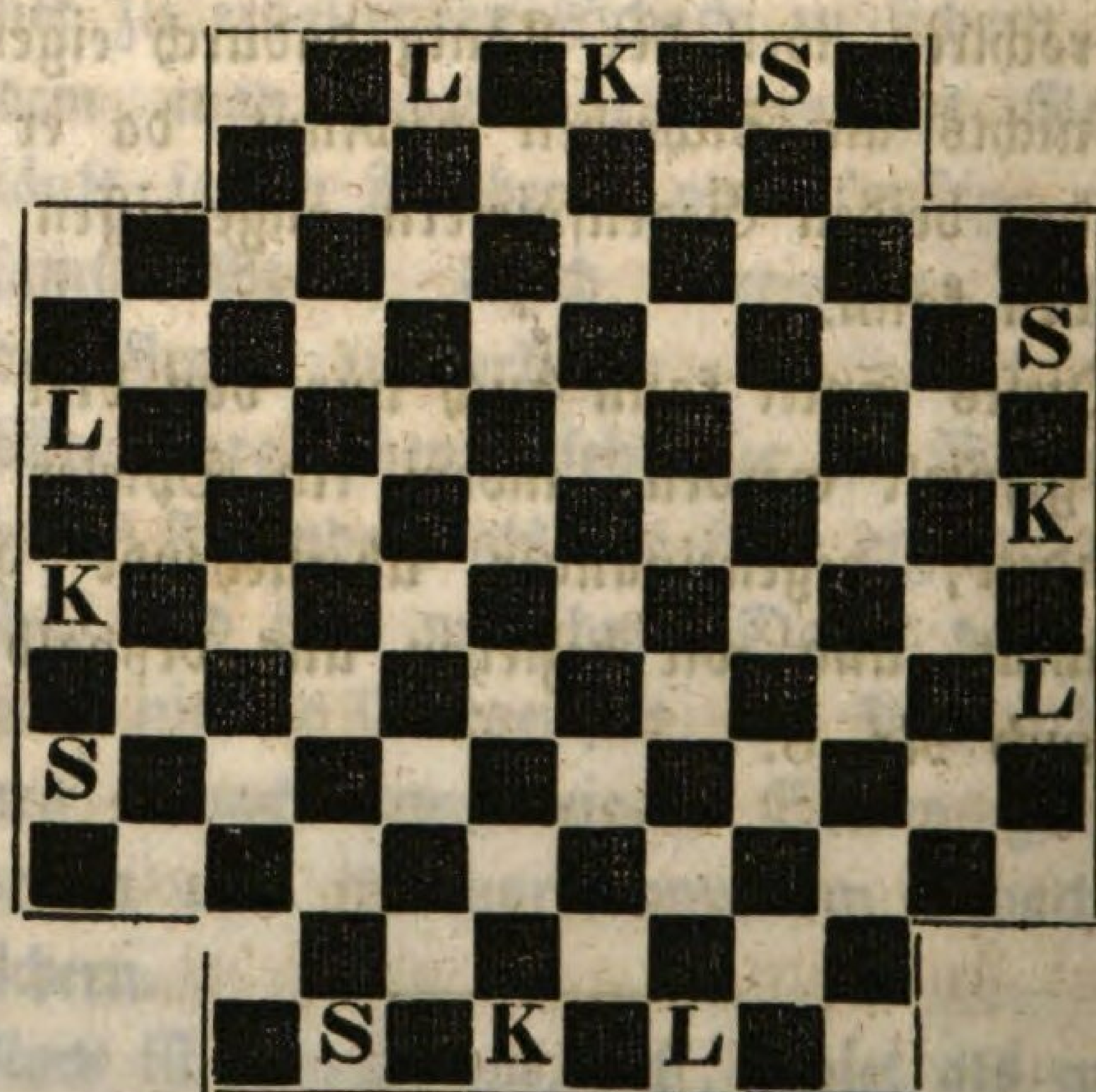
---

§. 37. Vom Schachspiele zu vier Personen.

A. Auf deutsche Art,

erfunden vom verstorbenen Dr. Theodorich Martinsen zu Lüneburg.

1) Das zu diesem Spiele gebräuchliche Bret ist das gewöhnliche Schachbret, vergrößert durch zwei Reihen, jede von 8 Feldern, welche Reihen an jeder Seite angesetzt werden. Oder: es ist ein Quadrat von 12 Feldern Länge und Breite, an dessen vier Ecken jedesmal vier Felder ausgeschnitten sind. Es enthält sonach 128 Felder, abwechselnd weiß und schwarz, wie die folgende Abbildung darstellt.



2) Die Steine oder Figuren sind dieselben, wie bei der im vorigen §. (23) beschriebenen

englischen Spielart; man hat also für die 128 Felder 64 Steine nöthig und es bleiben 64 Felder zum Spielraum übrig.

3) Die Spieler theilen sich, wie bei der englischen Art (§. 23), in zwei Parteien, nur setzen sich die befreundeten, je zu zwei und zwei, nebeneinander, so daß jeder derselben einen befreundeten und einen feindlichen neben sich und einen feindlichen gegenüber hat. Das Uebrige erhellt aus §. 23.

Nur auf diese Weise ist es möglich, regelmäßige und interessante Spiele hervorzubringen. Wenn diejenigen sich helfen, welche einander gegenübersitzen, so entstehen bloße Husaren-Attaquen und das Ganze verdient nicht den Namen des Schachspiels.

4) Das Bret wird so gestellt, daß jeder dem andern befreundeten rechts sitzende Spieler rechter Hand ein weißes Eckfeld hat. Dann werden die Heere, weiß und schwarz, so wie gelb und roth, nebeneinander aufgestellt. Hieraus folgt, mit Anwendung der in §. 23 sub Nr. 4 gegebenen Regeln, daß jedes Heer den stärkern Flügel, nämlich Thurm, Springer, Läufer und Feldherrn, dem Feinde zukehrt, den schwächern aber seinem Freunde.

5), 6), 7) und 8) wie in §. 23 sub Nr. 5, 6, 7 und 8.

9) Auch wie in §. 23 sub Nr. 9; jedoch mit folgenden Ausnahmen:

a. daß die Bauern an den äußersten Flügeln der Heere die ihnen zunächststehenden feindlichen Bauern, so lange selbige unverrückt stehen, nicht schlagen dürfen; doch decken sie freundliche Officiere, welche diese feindlichen Bauern nehmen können, und dürfen die diese Officiere schlagenden Officiere wieder nehmen. Ueberhaupt bezieht sich obiges Cartell nur auf den status quo des unveränderten gegenseitigen Standes der Bauern;

b. daß jeder auf eine äußerste Reihe des feindlichen Lagers (mithin auch des gegenüberstehenden) vorgerückte Bauer zum Officier avancirt; dagegen aber nicht auf der äußersten Reihe des befreundeten Lagers.

10), 11), 12), 13), 14) und 15) wie die gleichnamigen Nummern des vorigen §. 23.

Zu den Vorschriften des vorigen §. fügen wir nur noch eine, die letzte derselben (h) aufhebende oder erläuternde, hinzu:

Es ist für alle Könige rathsam, zu rochiren, und zwar nach der freundlichen Seite, wodurch das eigene Spiel mehr Sicherheit erlangt und die stärkern Flügel mehr Kraft und Macht erhalten, auf den Gegner zu wirken. Zur Vorbereitung des Rochirens zieht jeder der Freunde

den Bauer des Thurms seines Königs zwei Schritte, um den Bauer des Läufers seines Alliirten zu decken und von ihm gedeckt zu werden; doch muß ein Springer auf das schwarze Eckfeld dazwischen zu mehrerer Deckung gestellt werden, weil sonst zwei feindliche Läufer die beiden einander deckenden Bauern ungestraft nehmen könnten. Der Angriff auf diese Verschanzung kostet dem Feinde immer mehre Officiere.

Daß übrigens hier immer zwei Freunde unmittelbar nach einander ziehen, gewährt gegenseitig sowohl Vortheil, als auch Nachtheil.

Es sind noch mehrere Arten Schach erfunden worden; allein sie entfernen sich nicht zu sehr von dem wahren Geiste des ursprünglichen Schachspiels und werden daher, unter Hinweisung auf §. 4, hier gänzlich übergangen.

Schreiber, Em., Album für die beliebtesten Kartenspiele, als Hasard-, Commerce- und Combinationsspiele der feinern Gesellschaft. Nebst Anwendung der Wahrscheinlichkeitsrechnung auf dieselben. Nach van Tenac Album des jeux, — Landrait Académie des jeux etc. und andern guten Quellen und Erfahrungen. Mit 19 erläuternden Figuren. Groß Duodez. geh. 1 Rthl. oder 1 fl. 48 kr.

Whistbüchlein, portatives, enthaltend die Hauptregeln und Maximen des Whist zu vier, drei und zwei Spielern, Humbug und die preußische Parthie nach den neuesten Manieren. Als Ergebniß vieljähriger Studien, zahlreicher Sitzungen und Debatten von F. v. Biedenfeld und seinen Whistgenossen. 12. In allegorischen Umschlag geh. $\frac{1}{3}$ Rthl. oder 36 kr.

Kartenkünstler, der wohlbewanderte, oder Anleitung, 80 ganz neue, sehr überraschende und in Erstaunen setzende Kartenkunststücke leicht und schnell auszuführen. Nebst acht Tabellen zu unverlierbaren Piket- und Whistspielen. Vierte durch J. B. Montag sehr verbesserte Auflage. 12. broch. $\frac{1}{3}$ Rthl. oder 36 kr.

Kartenprophet, der, oder die Kunst aus den Karten wahrzusagen. Zur Unterhaltung in müssigen Stunden. Neunte Aufl. Mit 1 lithograph. Tafel. 12. geh. $\frac{1}{6}$ Rthl. oder 18 kr.

Leischner F., natürliche Zauberkunst aller Zeiten und Nationen. In einer vollständigen Sammlung der überraschendsten, bewunderungswürdigsten und belehrendsten Kunststücke aus der Physik, Chemie, Optik, Mechanik, Mathematik, Arithmetik und Experimentirkunst. Nach Philadelphia, Bosco, Petorelli, Comte, Döbler, Becker u. A. Achte sehr verbesserte und mit einrr Rechenmaschine vermehrte Aufl. Mit Titelkupfer und vielen Abbildungen. 12. Elegant geheftet. ¾ Rthl. oder 1 fl. 21 kr.

Scharfenberg, Aug., der glückliche Lotterie- und Lottospieler oder die enthüllten Geheimnisse des Lotterie- und Lottospiels, so wie des Roulett's. Eine faßliche Anleitung, wie man nach Grundsätzen der Wahrscheinlichkeitsberechnung vorsichtig und mit entschiedenem Vortheil spielen, Fortuna gleichsam als eine Sparkasse, die tausendfältige Procente zahlt, benutzen und nach gewissen Grundsätzen sogar die Bank sprengen kann. Ein unentbehrliches Handbuch für Lotteriespieler und Lotto-Collecteure, auch für Alle, welchen es entweder an Geld und Credit fehlt und die ohne große Anstrengung reich zu werden oder welche ihren Ueberfluß noch durch bedeutende Lotteriegewinnste zu vergrößern wünschen, so wie ein warnender Freund vor gefährlichen und betrüglichen Spielen. 8. geh. ¾ Rthl. oder 1 fl. 21 kr.

2	33	14
5	6	11
0	13	34
[illegible]	10	7
[illegible]	35	4
9	52	55
4	3	50
1	56	53

er:

ire



Fuchs.